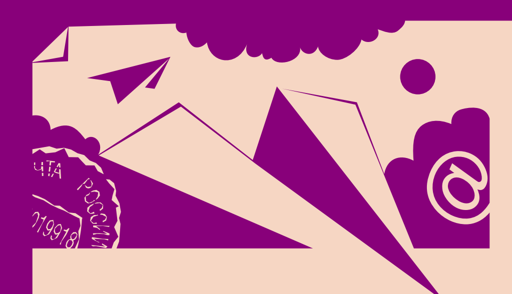


Нормально, Константин?

Привет!

Спрашивали – отвечаем. В 6-м номере на 6-й же странице в заметке про игру Max Payne вы (вернее, Александр Вершинин) предложили читателям поделиться знаниями о том, когда УЧУ впервые написал об этом проекте. Я бы, конечно, не вспомнил, но был обещан приз от Самого ББ! Пришлось напрячь свою memory card и вспомнить, что первое упоминание о Max Payne на УЧУ-страницах датируется 7-м номером за 1997 год (стр.90). Что характерно – там было написано, что игра выйдет осенью 1998 года и "движок" уже готов. И что же мы видим? Скоро осень 1999-го, а миленькой все нет! Кстати, номером 8 за тот же славный 1997 год вы вновь причинили нам беспокойство, опубликовав запись допроса (стр.20) старого финского партизана Ярвилехто, виноватого только в том, что он и есть главный зачинщик злополучной игры. Я так полагаю, допрос был с пристрастием?

Так что – достоин я приза?

Константин Шмыгин (Подольск).

Игорь Исупов (garry@game-exe.ru):

(Ответили? – получите. По заслугам.) Здесь говорят, что я якобы должен кому-то за что-то какой-то приз. И что некто Скар, подлинный автор этой провокации, пообещал свой зуб (наверняка – мудрости) тому, кто будто бы получит этот самый якобы приз.

Так вот. Не имея к данной викторине-угадайке никакого отношения, но будучи прижатым к стенке десятками неправильных ответов (нет, ребята, не в январе 1998-го) и единицами правильных, заявляю со всей безответственностью. Приз, возможно, и будет, но – при одном условии, и вы его знаете: только вместе со Скаровым зубом. Что за приз? Разумеется, богатый. Редкий. Эксклюзивный, наконец. Пара роскошных памятных знаков от Westwood, которая ими как бы вовсе не разбрасывается, а, напротив, награждает лишь за особые заслуги перед C&C в целом и GDI/NOD (собственно знаки – и есть эмблемы этих бессмертных контор-антиподов) в частности. Согласно инструкции от той же Westwood, знаки должны крепиться на фирменных кителях и парадно-выходных пиджаках с правой стороны груди рядом с государственными наградами (не меньше ордена).

Короче говоря, дорогой Костя, готовьте китель. Приз – ваш. Ибо при прочих равных условиях (а вы все правильно ответили) ваше письмо пришло в дорогую редакцию первым. Опередив эпистолы следующих граждан: Igor Lasarew <lazarus@glasnet.ru>, Сергей ISBerk <berkoz@mail.ru>, Slava Sensey <sensey@mail.ru>, Sasha Fanscara <fan_scara@mail.ru>, Ivan P. Wladimirowith <garnit@online.ru>, Andrew Fadeev <mika@farlep.net>.

Нормально, Константин? Вы удовлетворены?

Так что пишите Александру, чтоб он готовил зуб, – и милости просим в редакцию за призом.

Russia 4ever

Здрасьте, УЧУ. Письмо никому. Хотя, если подумать, оно этому, Исупову Игорю. Хотя уверен, страдает этим вся редакция. По поводу "Мехосов" из 4-го номера. Я правильно произнес? Так, собственно, о чем это я? А, о великом русском патриотизме! Почему-то у любой нации принято восторгаться чем-то новым, и не важно, что это самое "новое" уже не то что бы новое, а просто "перепредуманное" хорошо забытое старое. "Мехосы"... С чем его едят.

Прочитав вашу статью, я так до конца и не понял... чего же я не понял? Ну, игру, короче. И не понял весь этот шум вокруг нее. Судя по тексту, я представляю себе Игоря Исупова в буденовке с красной звездой на лбу, с большим флагом России и огромным ртом, кричащим: "Russia 4ever!". Я не играл в "Вангеров". Но я много о них "видел". Скажу вам, видимо, авторы "Мехосов" не особо задумываются над стилем игры. По скриншотам и странноватым на вид машинкам я (а может, я не прав?!) сделал вывод, что игру стоило назвать "Вангеры-2: то же самое, но по-другому". Те же непонятного рода кары, странноватые трассы с машинками на них и даже эти (не знаю как их назвать) рисунки с, так сказать, оживленными персонажами каров... ну эти, черно-белые...

Я, конечно, не имею ничего против поддержки российского товаропроизводителя, но ведь поддерживать-то нечего! Приезжает Миклухо-Маклай к аборигенам и говорит: "Смотрите, ребята, какая у меня прическа, такой у вас еще не было". "Уга-буга", – поддерживают его аборигены. "Действительно, такого у нас еще не было!" – кричат они. И Миклухе плевать, будут ли они делать такие прически или нет, главное – показать аборигенам то, что на их острове в диковинку, ведь в своей родной стране его прическа уже никого не удивляет. А через год Миклуха опять является к ним, но уже с совсем другой прической и опять говорит: "Смотрите, у меня новая прическа, такой у вас еще не было!" "Ух ты, точно не было!" – кричат аборигены. А самый умный из них говорит: "Так ведь человек-то один и тот же!" Ну, короче, в конце они его съедают. Не знаю, почему. Может, надоел он им?..

В общем, радость радостью, но не надо делать из "мехосов" "Мехосов" с большой буквы. Заметьте, что эта нездоровая критика отнюдь не в адрес K-D Lab, а в адрес только вашей редакции. Давайте будем субъективны. Помнится, была такая игрушка – Death Rally. Похожа в чем-то на "Мехосов". Так вот, считаю, придумать что-то новое в этом жанре почти невозможно.

Akhmetzyanov Kirill <kia@mi.ru>.

Игорь Исупов:

Уга-буга, Кирилл. Моя твоя глубоко понимать. И одобрять. Особенно вся редакция запасть душа притча про Миклуху. Потому как после "Мехосома" (твоя неправильно произносить) наша еще 15 русских игрушек рассказать. А значит, твоя будет еще нам писать – критиковать. Вот наша и думает, когда твоя нам надоедать и под каким тогда соусом твоя лучше всего к столу подавать...

Спросите ПэЖэ-2

Господин ПэЖэ (вместо вступления):

Писательская работа – очень опасное занятие. Не потому, что трудное, не потому, что за компьютером проводишь раз в десять больше, чем невредно для здоровья, даже не потому, что нужно придумывать новые слова, говоря в сотый раз об одном и том же, а потому, что приходится читать письма, приходящие от читателей. Проблема не в их содержании, а в удаленности и многочисленности их авторов. К каждому с шотганом не поедешь... Так что для начала, в качестве образцов писем, на которые вы, дорогие, многоуважаемые, читатели, никогда не получите ответа, приведу немножко избранного, накопившегося за последние месяцы. В конце обязуюсь привести советы писателям (как статей, так и писем), но пообещайте хотя бы сами себе сперва прочесть эту небольшую подборку.

Разумеется, имена и адреса вырезаны – что ж я –

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

зверь, что ли? Да и не в них дело — увы, такие письма типичны, а не уникальны.

"Я покупаю Game.Exe вот уже несколько месяцев. Я думаю, что это самый интересный журнал в нашей стране. Ваши статьи всегда очень захватывающие и понятные обычному пользователю. Я только не понимаю: почему вы скрываете свое имя? Может, вы боитесь мести почитателей Дюка Ньюкема или второго "Квейка"? Конечно, дураков везде хватает, но в таких количествах!"

Отнюдь, как говаривали классики. В смысле, именно в таких и даже больших количествах. Чему последующие письма — неплохое доказательство.

"Можете ли вы объяснить следующее: когда я играю в QUAKE2 через Интернет, то в левом верхнем углу появляется маленькая картинка с изображением модемного кабеля, выдернутого из гнезда. При этом практически невозможно двигаться."

Хороший вопрос. Очень типичный. Бывают вариации на ту же вечную тему:

"Вопросики понабежали с покупкой Хафа (Хаф-лайфа)!

1. Даже с командой hl.exe -console , хоть и появляется кнопка, открывать консоль она не хочет и посылает меня безвозвратно. <`> Тильда тоже не фурычит!

2. WorldCraft не хочет запускать мою игру. hl.exe +map myfirst (myfirst – моя карта) не ФУРЫЧИТ!!!

Вопрос: какого черта это так?

Примечание: с нетерпением жду вашего ответа!"

Или вот такие (по сути — то же самое):

"Здарово ПэЖэ! Привет тебе из Латвии! Ты писал в декабрьском номере .EXE про Half-Life, вернее про коды для неё. У меня возник такой вопрос. Куда и как надо вводить console. Я чёто не понимаю как это делается (у меня Windows 98). Я пробывал через Run. Вобщем, пожалуйста, напиши мне как это делается."

Простите, что столько одинаковых, но уж очень они типичны... Вот и еще одно:

"Я встретил проблемы, пытаясь запустить frogbot for quake всё сделал как надо, а мне на консоли пишут – addbot error, в общем помогите, и ещё, есть ли у вас боты?

Baddog

P.S. квейк у мене нормальный – первый"

Время от времени и сам автор осознает, что что-то с ним не так, и начинает подхалимничать, пытаясь сделать вид, что пишет от избытка чувств:

"Захотелось чего-то возвышенного. И тут наш взгляд упал на Capture the Flaf Q1 и Q2 и, соответственно, Team Fotress. Но как это сделать в локальной сети? Никто не знает. Поискали в InterNet ничего вразумительного не нашли. Так, туманные намеки и все...? Думали мы думали и решили написать Вам. Всетаки крутой журнал, пишите хорошо. Подробно. Особенно СУПЕР раздел Action и жлезный отдел. (может потому-что Action наш любимый жанр?)"

А иногда все те же вопросы плавно переходят в "пиратское" русло:

"4. Игра Half-Life часто зависает, очень плохо загружается и постоянно виснет при вызове консоли.

5. Тот патч, что Вы давали на диске работает только до половины и выкидывает. Патч из Internet тоже не действует. И все пиратские диски такие, а на лицензионные пока нет денег."

Естественным продолжением являются вот такие образчики:

"Привет. Если не трудно, вышлите, плиз, рег.номера для Старкрафта и Мифа 1, 2 для игры по инету. Очень надо, иначе не пускают поиграть. Сенькс заранее. Удачи!"

Кстати, не всегда у автора хватает то ли честности (чтобы признаться в воровстве), то ли ума (чтобы осознать, что бывают-таки на свете лицензионные игры, где нет багов пиратских), то ли всего сразу (чтобы уяснить, что .EXE пиратство не любит)... Эти чаще всего давят на жалость:

"Помогите пожалуйста разобраться в вопросе установке дополнительных патчей на "Half-Life". У меня версия 1,0 и при попытке поставить любой патч (с вашего диска или же скачанный из сети) прерывает инсталяцию где-то на трети загрузки. <-(((Какую бы версию не ставил-результат абсолютно одинаковый. Понимаю, что задаю неуместный вопрос, но больше обратиться просто некуда так как на данный момент нехватает денег на И-нет. Помогите пожалуйста!!!"

Следующая "тема" — письма ни о чем. Написанные просто от избытка чувств. Их очень приятно читать, изучая человеческую психику, и, к счастью, хотя бы отвечать не нужно.

"Привет, ПэЖэ.

Кто-то назвал тебя "долбень", но ты не обижайся. Он шутник, тем более не грамотный ("Пока, доход", а у него "пока доход"). Ну да ладно, не в этом суть. Ты спрашивал, кто обходится без клавы. Я. Это письмо-отсканированное и распознонное finereader'ом. У меня клавиатура есть, но она не пашет. А за новой ехать лень. А в regedit'е у меня про мышь ничего нет (?). Про worms:arm. ты не соврал. И впрямь игрушка хорошая. А если с друзьями, так вообще круто. TUROK 2 – муть. Интересность – 1.5. Worldcraft 2.0. Спасибо за учебу.

А статьи ты крутые пишешь. Bye!"

Разновидность того же стиля — поток сознания с вопросами. Для информации: это письмо пришло уже после выхода номера с WorldCraft'ом на диске. Видно, что на самом деле автору не нужен ответ, ему нужно общение...

"Здорово, ПэЖэ! Это снова я. Итак, по поводу статей. Пишешь ты умно, довольно понятно, не без юмора, точно подмечаешь основные достоинства и недостатки. В целом, здорово. Но это не главное. (это если про статьи нужно моё мнение). Слушай, будь другом, скажи, где я могу скачать WorldCraft 2.0? И ещё у меня пара вопросов.

Во-первых, ещё раз, сколько тебе лет? Я предполагаю от 20 до 23, но точность никогда не повредит. (Бесплатно никому не скажу) И во-вторых. Почему ты себя не показываешь? Хоть твои статьи и поражают точностью высказывания, они ничего не окупают.

Ответ (обязательно) E-mail"

Впрочем, не все задают вопросы в пустоту, некоторые очень хотят, чтобы им ответили, и даже требуют:

"Как вы посмели пренебрежительно отзываться (см. #10, #12 УЧУ) о суперпупермегаультрасверхувлекательной FPS 1998-2034 (включительно)?! И чем вам H-L не угодил? Требую публичных извинений, или, хотя бы, объяснений ваших необдуманных высказываний."

Иногда такие письма радуют краткостью — сестрой нашего брата:

"Напишите мне, пожалуйста, о Hidden&Dangerous.

My e-mail..."

А иногда — бессмысленностью:

"Здравствуйте дорогая редакция, а так же Господин ПэЖэ. Меня зовут Ashot, прошу вас пожалуйста разместите на вашей странице мой e-mail. Ребята пишите, всем отвечу. Зорание Благодарен!!!"

Ну и на закуску: бывает и такое. Увы, не впервые. Читатели у меня такие... Неужто в Quake 2 переиграли?

"Чтобы ты сдох, собака!!! Всегда подозревал тебя, а сейчас мои глаза открылись и Я вижу, вижу всю твою подлую, гнилую сущность. Ох как жаль, что миновали времена Святой Инквизиции, когда таких как ты подвергали святому причащению принудительно, через боль и кровь. Но ничего есть еще Люди на земле и они не оставят твое глумление безнаказанным. Трепещи же ублюдок, ибо кара жестокая не минует тебя. Проникнись ужасом – и это будет первым шагом на пути твоего искупления.

Нужно выкорчевывать уже такие старые и трухлявые пни из русской многострадальной земли. Кладбище должно стать твоим единственным и последним домом. Чтобы черви ели твои заплесневелые мозги.

Гнев праведных упадет на тебя и покарает по всей строгости.

Трепещи же... Я удаляюсь... пока."

А теперь устроим разбор полетов. По гамбургскому, как обычно, счету.

Первый тип вопросов — "у меня ничего не работает". В 90% случаев автор даже не рассказывает о ситуации, хорошо еще, если назовет, что за игра у него не запускается. Ответов не ждите — по статистике, отвечаю я на них только в том случае, если знаю ответ наизусть (но в этом

случае он чаще всего попадает в статью о той самой игре). Искать для каждого ответ на его личный вопрос, увы, не хватит времени. По мере сил стараемся давать ссылки на Web-узлы, посвященные играм, о которых пишем.

Почти все проблемы решаются простым поиском в Интернете. Заходим на altavista.com, к примеру (или на rambler.ru, yander.ru, если хочется видеть результат по-русски), вводим как можно точнее, что нам нужно, — и наслаждаемся. Найти Интернет на десять минут сейчас можно почти в любой точке России, и абсолютно в любой точке, где можно купить .EXE. У друзей, знакомых, на работе, даже если нет денег.

Второй тип — "пиратские вопросы". Мы не отвечаем на них. Совсем. У легально купленных игр никаких проблем нет, а если и есть — производитель оказывает поддержку покупателям, решая эти самые проблемы бесплатно. Плюс мы публикуем патчи почти ко всем значащим играм. Ну а с пиратскими, раз уж своровали, разбирайтесь сами. Мы вам здесь не помощники.

Третий — "почему вы написали вот так, а не так?" и "расскажите мне об игре X" — возникает либо от невнимания (в статье обычно сказано, почему написали вот так, да и об игре X (независимо от X) статьи появляются вполне регулярно. Ответа не будет, пардон. Даже если вежливо и по теме.

И четвертый — "иди на <censored>, в <censored> и там-то я тебя и убью". Не понимаю, но одобряю. Все ж — занятие. Лучше такое писать, чем в подворотне кому-то реально отбивать почки.

Покончив с маразмом, вялотекущей шизофренией и прочими болезнями мозга, вернемся к нормальным людям. Они, как это ни странно, тоже иногда пишут письма. Увы, не всегда получают ответ (времени не хватает, извините — слова безымянной продавщицы "Вас много, а я одна!", к сожалению, имеют под собой реальную почву), но зато всегда радуют. Спасибо вам!

Здесь я не буду комментировать, ибо, по сути, это мнения, и с ними вряд ли разумно спорить. Мнение — оно у каждого свое, и главное в нем не истинность, а интересность. Адреса отрезаны, разумеется, но имена оставлены.

"Привет, PG!

Я согласен с тем, что проекты, подобные Quake 3 и Unreal Tournament, вызывают какое-то тревожное ощущение. А связано это, видимо, с тем, что, по большому счету, мы все как бы остаемся в стороне. Эти игры — не для нас. Не потому, что мы плохие, а потому, что наше подключение к Internet не оставляет никаких надежд на нормальную игру. Я лично уже давно перешел на Eraser-bot. Это лучше, чем постоянные зависания, но все-таки суррогат.

Теперь относительно того, что "отныне упраздняется сама основа". По-моему, ничего страшного не происходит, просто в индустрии игр открылась новая ниша, и ее стремительно заполняют. Тем более что сделать MP можно гораздо быстрее, чем полноценный SP. Для проектов типа Trinity еще нет достаточного парка мощных пользовательских компьютеров, поэтому Quake 3 — еще и очень хорошее стратегическое решение. id снова опережает всех со своей технологией. Так что никакой угрозы для SP старого образца (с возможностью записаться) нет. Такие игры по-прежнему будут выходить. Тем более что для MP не так уж много надо, ведь не зря поклонники просят id включить в Quake 3 старые карты из предыдущих игр.

Пару слов о конкурсе "Half-Life своими руками". Это была очень хорошая идея. Я тоже люблю составлять уровни, только предпочитаю Quake 2. Подумайте, может вам стоит завести постоянную рубрику, в которой бы велись обзоры пользовательских карт к подобным играм. (Как это делает PC Gamer.) Но вы должны быть более снисходительны в своих оценках, иначе можете отбить охоту у наших будущих Willits'ов. Что вам мешает похвалить положительные качества, но при этом поставить реальную оценку? Надеюсь, вы поймете правильно, это просто пожелание...

Yuri Davidov (ДЮВ)."

"Игра, что есть игра? И почему на протяжении восьми лет подряд меня тянуло к ней? Набор прерываний, не больше... В начале была БКашка с "Ямахой" (в первом случае телевизор, во втором монитор с излучением не меньше Чернобыльской АЭС, но с двенадцатью оттенками зеленого!), потом в моей жизни появился "Спектрум", на котором были такие гениальные вещи, как Rex, Rick The Dangerous. Почти полгода я жил только "Спектрумом", но вот в мой дом пришла восьмибитка (на которой есть вещи похлеще пентиумных) — она прожила намного дольше, около двух лет (Rest In Peace my darling). Наконец, на финишной прямой через несколько лет появился... да, Pentium 166 MMX + 16 Mb Ram, он устарел, но он любим, на нем больше не грузятся игрушки, он и сейчас тихо шуршит кулером, напоминая мне о временах, когда я мог спокойно играть в "Контру", не думая о предстоящих экзаменах... Восемь лет — это немало, время, которое можно было потратить на более полезные вещи; нет, ребята, я не сошел с ума, мне просто кажется, что я "немного приблизился" к смыслу жизни (да, я читаю ваш журнал, так как у ваших авторов нет этой стандартности — как у всех остальных, но в игрушки... раз в месяц и не больше трех часов).

Я не призываю никого отказаться от геймов, но когда-нибудь вы сами все поймете...

Возможно, мои ощущения схожи с ощущениями Zoth'a, автора письма, опубликованного в прошлом номере (#4, стр.3), но мысль вызрела самостоятельно, он просто меня опередил...

Varshavsky Kiril."

"Уважаемый г-н ПэЖэ!

Прочитал вашу статью в апрельском Game.EXE и не могу не отозваться, так как поднятый вами вопрос уже довольно давно (со времён появления DOOM'а и поDOOM'ков) волнует и меня. Окинул я хмурым взглядом шеренги многопользовательских игрушек и понял — просветления в ближайшее время не будет. Поразмыслив, решил расспросить своих товарищей об их отношении к "чистому multiplayer'у". Ответ был для меня приятным: "Нет, сетка — это, конечно, здорово, это даже замечательно, но ТОЛЬКО по ней?! Ну уж нет, увольте... А как же с интерфейсом ознакомиться?" Представьте картину — в StarCraft садится по сети играть человек, который зергов от терранов отличает с трудом. Что от него останется? НИ-ЧЕ-ГО, причём через несколько минут. Хорошо, задаю следующий вопрос: "А если не будет вообще Single?" Задумался народ и выдал: "Сами напишем...". А что? Придётся... Вот таким вот образом...

Giltanas"

"Многоуважаемый ПэЖэ. Написать вам решил после статьи в #3 УЧУ "Личное дело: Молодые снайперы", десять раз мною перечитанной и осознанной. У меня появились некоторые замечания и, если можно так выразиться, доработки, а если совсем точно — то поправки с развитием данной темы. Дело в том, что люди, которые там описаны как отрицательные, на мой взгляд, далеки от тех, что "просят закурить в темных проулках". Вы совершенно верно подметили, что это именно МОЛОДОЕ поколение. Это именно они, молодые, используют разные примочки и т.п. и именно они не уважают всех и вся, от этого и будем плясать...

Рассмотрим пример с людьми "в проулках". Действительно ли им надо уметь круто играть, посвящать этому бОльшую часть своего времени? Что им вообще надо? Неужели нельзя привычно "напиться, подраться и проспаться"? "Это не по-настоящему" — эту фразу я слышу значительно чаще, чем нетерпеливые вопросы, когда идет рассказ о прелестях виртуальной жизни. Но почему? Потому что "вжиться" в Интернет могут или люди, которые живут в нем с молодых лет, или взрослые, у которых "IQ выше 120". Остальным лучше "в живую". И этим все сказано...

Словом, подрастающему поколению мало просто хорошо и интересно играть. Уже практически все понимают, что игра в Интернете — сама БЕЗНАКАЗАННОСТЬ! Им ничего не могут сделать, кроме "кика" или "бана" на игровом сервере. Этот беспредел так и будет продолжаться на публичных серверах. ПУБЛИЧНЫХ. Мы наткнулись на простейший выход из положения. В большинстве серьезных компаний, содержащих игровые сервера, уже делались попытки создания т.н. элитного сервера, доступ к которому разрешался только "своим". Однако эта затея не пользовалась популярностью. Почему? А вот на это ответить уже не так просто. Может быть, причиной тому неорганизованность? Или слишком малое количество "своих" людей? Не суть, главное, что это начинание практически провалилось.

Второй способ, который сейчас живет и процветает, это то ограниченное общество, на не всем известных форумах и т.п. В пример можно взять Московскую Лигу Team Fortress — место, где чужим не место, где четко сформировалось общество, и чтобы "втесаться в доверие", нужно довольно много времени. Именно там тебя и проверяют "на вшивость". Выскочки там не живут.

Итак, мы пришли к выводу, что на самом деле Интернет — это далеко не "всеобщая помойка" (по мнению многих), просто надо уметь искать и уметь... дружить. Как это ни банально, но все отношения в Сети строятся именно на взаимопонимании...

Будущее. Не настолько печально и безысходно, насколько вы его себе представляете. Пока есть хорошие люди, Интернет никогда не станет чудовищным скоплением рекламы, порнографии и безумных развлечений. Другое дело, что в борьбе этих двух сил (положительной и отрицательной, как уже было определено) постепенно побеждает последняя, т.к. при таких темпах развития Всемирной Сети люди действительно не успевают научиться виртуальной культуре. Отсюда вывод: нужно сохранить хоть часть того "светлого вчера", чтобы была надежда на его развитие в новых формах в будущем. Я уже сделал первые шаги...

***P.S.** Прошу прощения за излишнюю конкретизацию в отношении Quake'a, просто это, на мой взгляд, один из лучших примеров, наиболее доходчиво характеризующий взаимоотношения людей, которых объединяет не просто болтовня в общем чате, а тема, которой они посвятили большое количество своего драгоценного времени.*

DeMoN."

"Здравствуйте, г-н ПэЖэ.

Давайте вспомним, что было во времена DOOM и WarCraft (1 и 2). Компьютеры были гораздо слабее сегодняшних, поэтому написать сильный AI, с которым было бы интересно играть постоянно, было почти невозможно. Оттого игры не задерживались на винчестерах дольше недели. И не только FPS. Dune 2 ругали за "невозможность сыграть с человеком после прохождения игры 9-й раз". Сделать атмосферу — возможно (DOOM), а вот интерактивное кино — нет (он же). Выход — многопользовательские игры. И FPS, и RTS.

Затем произошли две важные вещи. Первая — мощный технологический рывок. Вторая — рост требований и к одиночной, и к многопользовательской частям. При этом стоимость разработки возросла, а время, отпускаемое на нее, осталось примерно прежним. Как результат, разработчикам пришлось выбирать, на что делать упор. Или искать концепцию, которая позволяла бы реализовать при вышеприведенных ограничениях обе части одинаково. Ниже примеры. Half-Life — интерактивное кино. Но многопользовательская часть, по сути, разрабатывается отдельно. StarCraft — для профи одиночные миссии — те же боты с видеовставками. SiN — дизайнер в интервью признался, что упор в игре — на "одиночку". Gettysburg! и AoE — на достойном уровне обе части, и т.д. Я ведь не рассматриваю РПГ... Так что, думается, в выигрыше останемся мы с вами. Да, не будет "всего в одном", зато по отдельности качество возрастет. Я уже сейчас ощутил выигрыш. Чего, как вы говорите, и вам желаю.

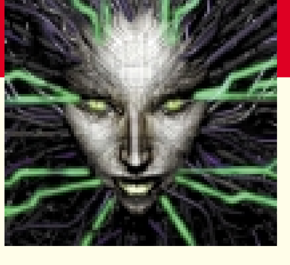
С уважением, Александр."



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

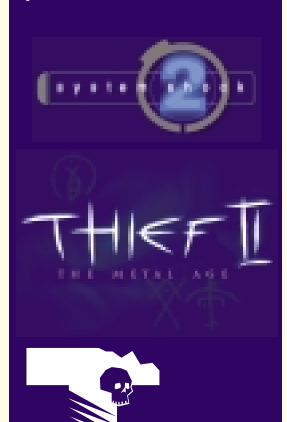


GAME-ИНФОРМБЮРО



В ЦЕНТРЕ

Хватит, сказали мы себе, неужели хорошие игрушки делают только в России! Нет же, иногда, бывает, и ОНИ умудряются такое завернуть, что... В общем, не хуже наших умеют. Не отнять.



стр.28-37

Три часа от Нью-Йорка до Бостона – и оказываешься в Новой Англии. Здесь не только делают инновационные игры о ворах, аватарах и сумасшедших компьютерах, но также вываливают чай в воды бухты, купаются в теплом Гольфстриме, наконец, учатся в Гарварде или MIT. Бостон небезосновательно считается одной из интеллектуальных столиц США – остается лишь удивляться жалкому количеству известных компьютерных фирм в городе. Компьютерщикам же почему-то нравится Калифорния. В принципе, их можно понять.





ACTION

Личное дело

Первый взгляд

Вердикт





СТРАТЕГИИ

Личное дело

Первый взгляд

Вердикт





СИМУЛЯТОРЫ

Личное дело

Первый взгляд

Вердикт





ЖЕЛЕЗО

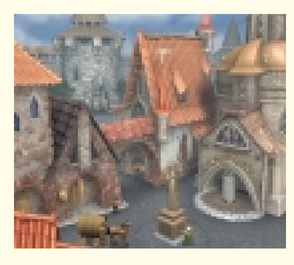
Личное дело

Тестирование

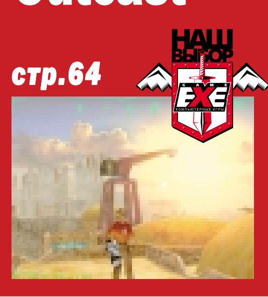


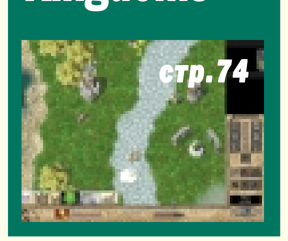


ВПРОК















Нийа, иди на Астру

O.R.B.

Strategy First
www.strategyfirst.com
1-й квартал 2000 г.

Компания Strategy First, совсем недавно отметившаяся очередным нетленным произведением на тему "по морям, по волнам" — Man of War II, резко меняет хобби и отправляется прямо в космос. Ее следующая игра — **O.R.B.** — не будет иметь ничего общего ни с пиратами, ни с парусами. Далекое будущее, пояс астероидов, две расы, очень трехмерный мир и все законы физики. Не прячьтесь под диванами, о бедные жертвы Man of War II! O.R.B. создается на основе принципиально нового графического "движка", который, по слухам, подружится с 3D-акселератором, а значит — все будет хорошо.

Название игры не имеет ничего общего с одноименным вокально-инструментальным ансамблем и означает "Off World Resource Base". Идея (не сказать, чтобы первой свежести) состоит в следующем: астероиды, болтающиеся на орбите некоей весьма далекой звезды, полны полезнейших ископаемых. Раса мудрых и просветленных (давайте я не буду... эээ... транскрибировать ее название) мирно развивается на соседней планете, рачительно опустошая полезнейшие ископаемые. А в паре световых секунд обитает другая раса — жестоких и авторитарных кю, которые опустошают ископаемые совсем не рачительно и, более того, не дают мудрым и просветленным (с очень трудным названием) соседям спокойно жить. Так начинается война, война посреди трехмерных астероидов, война с участием третьего закона Ньютона.



Знающие люди уже сегодня окрестили O.R.B. Homeworld-клоном, хотя как выглядит последний, никто пока не знает. Достоверно известно, что все юниты в игре будут накапливать опыт с боями, приобретая новые возможности. Пара десятков одиночных миссий должны подготовить нас к самому главному — многопользовательской игре. Восемь счастливчиков, доживших до первого квартала 2000 года, смогут уничтожить друг друга посредством O.R.B.

EXE Олег Хажинский

Спасти президента

ПОВЕСТЬ О НАСТОЯЩИХ АГЕНТАХ

WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

www2.southpeak.com/games/wildwildwest/default.htm
SouthPeak Interactive
www2.southpeak.com/
Ноябрь 1999 г.

Вот ведь обидно: командиром межзвездного корабля я точно никуда никогда не полечу (несмотря на свои многочисленные добродетели и несущественные недостатки), и бегать, сжимая уставшей рукой огнемет, по темным лабиринтам подземелья мне тоже не светит. Не думаю, что в этом мое призвание, но факт остается фактом: у меня, как и у большинства других людей, нет возможности почувствовать себя, к примеру, пилотом "Формулы-1" или каким-никаким полководцем, вершащим судьбы тысяч ни в чем не повинных и ничего не подозревающих солдат. "Не в этой жизни...", верно? А ведь так хочется — хотя бы попробовать.



К чему это я? А к тому, что, идя навстречу пожеланиям той части народонаселения, которой с пеленок не дают покоя лавры крутого парня-007, а по ночам снятся сплошь обыксфайленные Малдеры и Скалли, компания SouthPeak Interactive предлагает всем и каждому (не бесплатно, разумеется) испытать себя в роли секретных агентов американских спецслужб, на заре их, спецслужб, героического становления. Сие серьезное коммерческое предложение (УЧУ уже слегка касался его сути — в #5'99) носит название **Wild Wild West: The Steel Assassin** и исполнено в модном жанре action/adventure. Попробуем разобраться, почему мы будем любить эту игру больше, чем, скажем, одножанровую "Лару" (которую после первой итерации можно любить только, простите, в гробу)?

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ ПРЕЗИДЕНТ

Прошло почти пять лет с того дня, как в ложе вашингтонского Театра Форда выстрелом в упор был убит президент Авраам Линкольн. Но нет покоя его преемнику Улиссу С. Гранту, остро чувствующему, что коварные смутьяны денно и нощно плетут сети нового заговора. А как, скажите, не чувствовать — распоясавшаяся оппозиция в Думе, извините, Сенате, надвигающийся экономический кризис, но самое главное — суровые угрозы в адрес первого лица государства от некоей тайной террористической организации The Bull. Кто они и сколько их — не знает н и к т о, но президенту четко обещано, что-де он закончит свои дни в том самом месте, что и его предшественник, то есть в ложе вновь открывающегося злополучного Театра Форда.

Президент нервничает — ведь ему просто необходимо быть на премьере. Но получить за это пулю в затылок?! Увольте, господа, слишком большая цена даже для законченного театрала. Отказаться и не прийти совсем — значит, прослыть трусом. И что делает товарищ Улисс С. Грант? Догадываетесь? Разумеется, зовет на помощь своих лучших людей. Лучших из лучших секретных агентов. Нас.

У вас еще не пропало желание спасать чуждого нам "гаранта конституции"? Вас не пугает перспектива сломать себе шею, расхлебывая его проблемы? Ответ "нет" на оба вопроса суть принятие вами предложения SouthPeak. Hi! Для начала разрешите представиться.



ВАС МНОГО И ВЫ АГЕНТЫ

С этой минуты на ближайшее энное количество часов вас будут звать Джеймс Вест. Или Артемус Гордон. Как угодно — какой приглянется. Оба — не самые последние спецы по части секретного сыска. Стоящая перед ребятами задача ясна как дважды два: предотвратить возможное покушение на любимого Улисса С. Гранта и разобраться, кто или что стоит за угрозами.



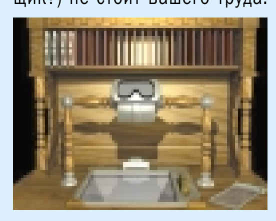
Почему ребят двое? По-видимому, разработчики не верят в наши с вами способности, считая, что острый интеллект и умелое владение всеми видами оружия не могут уместиться в одном человеке, пусть даже и суперагенте. Поэтому роли распределены так: Вест — меткий стрелок с честью выпутывающийся (конечно, это будет только ваша заслуга) из любых передряг (я об action, само собой), а Гордон — интеллектуал, его конек — решение самых запутанных загадок (вот вам и желанная adventure). Но ведь вам-то, дорогие мои, играть придется за обоих, по очереди. Так что к концу игры трепетное восхищение хвалеными североамериканскими спецслужбами грозит смениться легкой иронией — ведь вы (конкретно — вы), оказывается, тоже не лыком шиты. Если, конечно, сумеете продраться сквозь эту гремучую смесь жанров-антиподов. А не сумеете — так и спроса нет. Но и улизнуть не надейтесь! — пока не перестреляете всех, кого положено перестрелять (играя за Веста), — загадок его напарнику Гордону не видать как своих ушей. Обратное справедливо в той же фатальной степени.



Скромный разработчик — потенциальный экспонат санктпетербургской имени Петра Великого кунсткамеры. Президента SouthPeak Interactive Армистеда Саппа (Armistead Sapp) такая судьба явно не устраивает: “В The Steel Assasin есть все, о чем только может мечтать любой игрок”. Вполне допускаю, что вы склонны отпустить на этот счет едкую шуточку, но и разнообразие поставленных перед нами задач весьма велико. Посудите сами, кроме банальных перестрелок, погонь и отыскивания всевозможных полезных вещиц, нам предстоит еще спасаться от пожара на тракторе, гарцевать на первом в мире паровом водном мотоцикле (тайное оружие спецслужб конца прошлого века — не иначе Уатт с Ползуновым на пару изобрели), подглядывать и подслушивать — за всеми, убегать от экзальтированных барышень. Всего и не перечислить. По ходу действия нужно знакомиться и общаться с большим количеством персонажей, и у каждого неповторимый характер, свои проблемы-причуды-комплексы. Посредственные актеры и удачливые театральные примы, салунные девицы и банкиры, откровенные бандиты и нарочито честные менеджеры — подозрительных личностей хватает.



Но загружать себя сомнениями (кто же из них заговорщик?) не стоит вашего труда: шаг за шагом, от одной выполненной миссии к другой, мы приблизимся к счастливому (я надеюсь) концу, где все станет просто и ясно. Имя главного злодея (или злодейки) раскрывать не буду, потому как сама не знаю, да и не в наших это правилах — портить вам удовольствие сначала от ожидания “Жестокого убийцы” и выискивания о нем малейшей информации, а потом и от собственно игры. Пусть это станет для вас последним сюрпризом, приготовленным SouthPeak. Впрочем, нет: способ, каким изуверы собираются отправить мистера Гранта к праотцам мы выясним также в последний момент, и, судя по намекам, это будет нечто неординарное.



НЕ МЕЛОЧИ И ПРИЯТНО

А еще хочется добавить (украдкой заглянув в пресс-релиз), что действие игры будет разворачиваться на фоне задников, выполненных в стиле классического вестерна (немногочисленные доступные скриншоты, на мой благожелательный взгляд, симпатичны и подтверждают это, и о примененных авторами вполне традиционных графических технологиях говорят красноречиво, избавляя меня от пересказа очевидных вещей), навигация обещает быть необыкновенно легкой и приятной, а игра будет полна... чего бы вы думали?.. непочтительного юмора (неужели его стрелы будут направлены в м-ра президента?!), да, да — именно так и сказано — “irreverent humour”. Ну что ж, доживем до ноября и увидим все сами.

EXE Светлана Деменчук

КАДРОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Впрочем, проблемы ли? Всего-навсего “мальчик на побегушках” (а точнее, программист-помощник) Brian Hook ушел из id. Ничего особенного. Многие, кому удается заползти в серьезные компании, так и поступают: зарабатывают известность, приобретают друзей и знакомых, после чего благополучно отваливают в поисках денег и свободы.

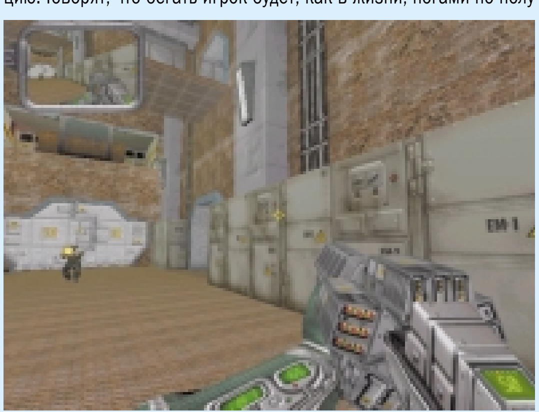
Брайана не трудно понять — немало времени пробыл он в id, а никакого продвижения так и не увидел, да и куда было продвигаться — выше только Кармак. Так что, когда фирма Verant Interactive предложила ему место, отказываться Хук не стал. Будем ждать, что хорошего получится из него на вольных хлебах...

ЗАКАТ СОЛНЦА ВРУЧНУЮ

Помните позицию .EXE в отношении “наших” разработок? Никаких скидок, судить по общим правилам. Так вот, нынче мы впервые рассказываем об украинском проекте Venom на “движке” собственной разработки Vital Engine ZL. Увы, сегодня это дело, если и можно хвалить, то с большой осторожностью.

Итак, о чем игра? Как уже отмечено в заголовке, сюжет блещет остроумием и изысканностью. Скоро конец света, и мы (вместе с компьютерным помощником) будем этот самый свет спасать.

Обещают две Крутые Фичи: искусственный интеллект и анимацию. Говорят, что бегать игрок будет, как в жизни, ногами по полу



скользить не должен (впрочем, анимация все равно обычная, фазовая, так что верится в обещания с трудом). А про интеллект сказано только, что используется некий “Path Manager” — то есть не сказано вообще ничего. Скриншоты показывают очень грубую геометрию и... И всё. Очередной, тысяча первый engine, и (надеюсь, пока) никакой игры. Все остальные особенности (волны в воде, зеркала, туман) уже давно реализованы в чужих играх.

Впрочем, загляните сами на www.ln.com.ua/~zssoft/vital/ — хоть какие, а наши (правда, всего трое — два программера и один художник), и надо (надо!) верить, что я ошибаюсь, и все будет хорошо, а то последние капли самоуважения потеряем...

ВАРГИНЬЯ

И не надо пошлостей — это просто название бразильского (!) шутера. Там в лесах живет столько диких обезьян, что временами их принимают за пришельцев из космоса. Как раз в местечке под названием Varginha это и произошло, и по мотивам этого прискорбного инцидента была благополучно создана игра (загляните на www.perceptum.com/). Ее первая инкарнация (The Varginha Incident) была настолько страшна, что поми-



нать ее всуе было позорно. А сейчас выходит сиквел: Varginha Incident 2: Shadows of Truth. “Движок” маленько подновили — и вместо недодума получился недоквейк, требующий PIII и ускорителя. Лучше от этого не стало, бразильцы остались бразильцами, а игра — отстойной (хоть это и первый национальный 3D action, о чем не без гордости сообщается). Удачи им на нелегком пути гейм-девелопемпента!

КЛИЧКА: ОРЕЛ

Codename: Eagle, игра, о которой известно только то, что ничего не известно. Разрабатывается где-то в Скандинавии (вроде бы Швеция, компания Refraction, но даже это трудно утверждать с полной определенностью). Впрочем, участие Take 2 Europe в проекте несомненно, и сюжет игры точно связан с нейтрализацией русского



императора (классно, правда?), жаждущего захватить весь мир. Полный комплект оружия, транспортных средств и русских пейзажей прилагается. Медведи на улицах и матрешки — по вкусу. Ну а выйдет “Орел”, как сообщают многие приторговывающие сайты матушки Европы, чуть ли не завтра. То-то у меня руки чешутся...

BOT-BOT

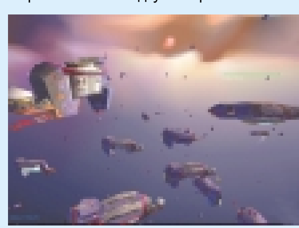
Игра, с предком которой у настоящих стариков связано столько воспоминаний, Prince of Persia 3D, обсосанная нами до косточек в мае, июне и сентябре прошлого года (как можно такое пропустить?), наконец-то дозревает. Стала известна предварительная дата начала бета-тестирования: июнь-июль. И не надо спрашивать “какого года”, шутка будет неудачной. Давайте лучше расслабимся и подождем — до релиза всего несколько месяцев.



EXE Господин ПэЖэ

YES, HOMEWORLD!

Во-первых, Sierra Studios и Relic Entertainment волевым решением перенесли выход уже практически готового Homeworld на 1 сентября — взбунтовались бета-тестеры, которых неприятно поразила общая похожесть игры на TA и вечнозеленая тактика Tank Rush во всей своей красе.



Во-вторых, основную музыкальную тему для игры напишет группа Yes, этакие

Тени от первого лица

БОРОТЬСЯ, ИСКАТЬ, НАЙТИ И ПЕРЕПРЯТАТЬ

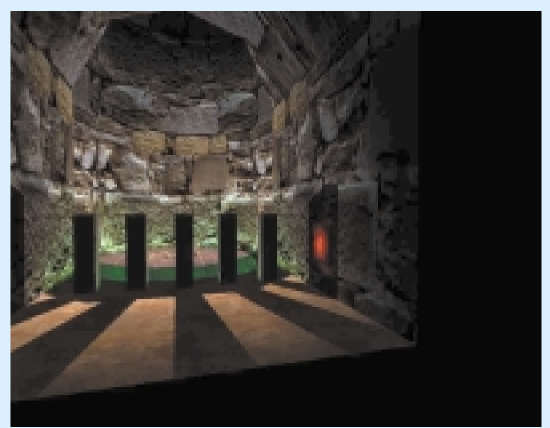
SEED

www.seedgame.com/index.htm
HumanSoft
www.humansoft.com
Конец 1999 г.

SEED КАК ЗЕРКАЛО СОВРЕМЕННОГО ДЕВЕЛОПМЕНТА

В марте прошлого года разработчики из HumanSoft впервые рассказали нам о новаторском “движке” **Seed**, способном в реальном времени обсчитывать “правильные” тени с учетом любого количества динамических источников света (причем без использования 3D-железа); о занятной концепции, базирующейся большей частью на идее противостояния Света и Тьмы (как во вселенском, так и в игровом смысле); о том, наконец, что дата выхода игры — осень 1998 года — уже не за горами. Что сделали мы? Поверили, раскатали губы, в очередной раз, потирая руки в предвкушении, принялись ждать. Ожидание умело подогревалось новыми подробностями и симпатичными картинками. Минула осень, зима, весна... Прошло уже больше года, а игры так и нет.

Сегодня нас убеждают, что Seed, несмотря на хроническое отсутствие издателя, выйдет осенью этого года, что за прошедшее время игра стала только лучше и



оригинальнее. Что тут скажешь... Слово “осень” в ИХ устах привычно вызывает раздражение, а вот с тем, что игре получшело, не согласиться трудно.

ТЕХПОДРОБНОСТИ

За год с небольшим проект действительно сильно изменился. Seed — это уже не просто оригинальный шутер, как может показаться на первый взгляд, а... явная попытка скрестить то, что до сего момента скрещивалось плохо. Вспоминается, пожалуй, только Montezuma's Revenge, да и то не очень близко. Традиционная платформная аркада с прыжками, трюками, использованием окружающей среды в своих интересах (а, собственно, для чего она там находится? для этого самого) должна срастись, как тело главного героя с его оружием, с молодым, но не менее успешным, жанром шутера от первого лица. С FPS.



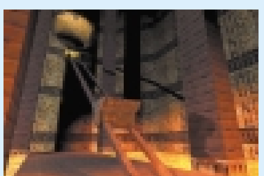
Само собой, при этом возникает суровая проблема: как контролировать свое положение в пространстве при очередном прыжке или попадании в зону с отрицательной гравитацией? Для этой цели нам покажут нашу тень и клятвенно пообещают, что этого более чем достаточно. А на сладкое расскажут красивую сказку о том, что с BSP (да, “движку” не нужны предварительно построенные BSP-деревья, благодаря чему любой элемент уровня может изменяться прямо в процессе игры) и прочими устаревшими технологиями покончено навсегда, и только engine от HumanSoft способен полноценно поддерживать сколько надо (и еще немножко про запас) цветных динамических источников освещения, бросать от всего, что только есть, тени “с точностью до пикселя”, работать с изменяемой геометрией уровня (разрушаемые стены и прочие радости) и делать все это даже без поддержки ускорителей.

Более того, от использования ускорителя добавится только немного зрелищности, а скорость вывода графики почти не изменится. Если мы правильно поняли это лихое заявление разработ-



чиков, то ускоритель работает лишь в качестве фильтра, сглаживающего пиксели, а все остальное по-прежнему считается программно. Скромненькое обещание “на Pentium II у нас будет 20 кадров” без указания разрешения смотрится весьма мрачно. Ведь выйти игра должна еще до нового года, а признайтесь-ка, у кого из вас к этому моменту будет PIII-600? (Ну да ладно, не впервой нам присоседиться к теплому монитору с чашечкой горячего чайку и спокойно ждать прорисовки следующего кадра, потом набрать на клавиатуре последовательность перемещений — и снова ждать его, родного, ждать... Началось, помнится, с DOOM’a, продолжилось Quake’ом, так до сих пор и идет.)

Из прочих особенностей можно упомянуть удовлетворительную работу с открытыми пространствами, анимацию в стиле “motion capture”, поддержку 3D-звука, трехмерную карту уровня...



ТАК... ПРОЧИЕ ДЕТАЛИ

Авторы не собираются использовать традиционный для адвенчур и платформеров вид от третьего лица. Опуская их пространные рассуждения о преимуществах первой и третьей физиономии (интересно, куда все-таки делась вторая?), можно сказать лишь, что родной и близкий нам first person view выбран ими по причине высокого динамизма и возможности более точного управления героем. К стандарту добавлено лишь одно — тело игрока. То есть посмотрев вниз, мы увидим свои... Trespasser, с его необъятными просторами дамской груди, помните? Короче, здесь вместо них, посмотрев вниз, можно тщательно рассмотреть уродливые, но весьма мускулистые ножищи. Тоже достижение... Ну и правильную и очень полезную (конечно, полезную — без нее здесь не попрыгаешь) тень, о которой мы уже говорили.



И ОБ ИГРЕ

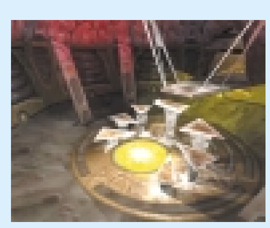
О ней известно очень мало. Главный герой — мускулистый гуманоид со зверской рожей. Большой Змей, в смысле, большой охотник, представитель подавленного населения планеты, выходит на тропу войны со злобным Семенем, в честь которого игра и названа. Вооружен одной-единственной пушкой, зато какой...

Начнем с того, что выкрал он ее у супостатов, на руку надел — и все, приросла пушка. Обвила богатыря щупальцами (плотнее всего оплела между ног, дабы кроме насилия в игрушке чего-нибудь запретного не увидели)... Утешает следующий факт: хоть пушка и одна, зато режимов стрельбы — три. Гвоздемет, катапульта и вращающееся лезвие. Судя по картинкам, все это должно очень красиво переключаться, только бы их моделлеры оказались не хуже, чем художники.

Еще можно сказать о противниках. Противники — настоящие очаровашки. И все — необъятных габаритов. Убить их обычным оружием не то чтобы не просто, а в большинстве случаев невозможно. Тем не менее у каждой гадины есть своя “ахиллесова пята”, а значит — к каждой придется искать индивидуальный подход. При этом авторы говорят о необходимости думать (в шутере?!) и использовать особенности окружающей обстановки.

А вообще, сходите-ка на официальную страничку и рассмотрите каждого монстра в деталях, прочтите о нем целую поэму, сложенную авторами. Один из нас (не будем тыкать пальцами) плакал, один из нас захлебывался слюнями, мечтая о том моменте, когда кого-нибудь из них прикончит (если их и правда такими сделают). Чего и вам желаем.

EXE Господин ПэЖэ, Роман Косенко



замшелые динозавры рока, под которых выплясывали в брюках клеш еще, наверное, наши бабушки (под Yes, чудо-в-перьях, никто никогда нигде не выплясывал. Под Yes было принято, выпив изрядно дешевого портвейна, молча сидеть у самых колонок (магнитофонных, конечно) и — иногда! — делать многозначительные уважительные жесты, подчеркивающие наиболее яркие особенности вокала Джона Андерсона. Ясно, парень? — **ББ**). Причем здесь все серьезно: сначала, в августе, Yes выпустит сингл “Homeworld”, потом появится игра, а осенью группа выдвинется в мировое турне с этой песней наперевес.

А мы так надеялись на какой-нибудь гитарный хардкор или электронику (хм... что же такое Yes, как не “электроника”... — **ББ**).

SIMCITY 3000 — МИЛЛИОНЕР

Похоже, что изделие Maxis станет абсолютным бестселлером этого года. В середине июня была продана миллионная коробка (плюс бесконечное количество реализованных в неопрятных переводах “русских версий”), и темпы не собираются падать. Игра, дебютировавшая в январе, по сей день не покидает PC Data’s Top Ten Hit List.

Понятно, что воодушевленная Maxis, усердно клепая симулятор жирного бюргера The Sims, всячески поддерживает свое любимое детище на плаву. На сайте www.simcity.com проводятся турниры, выкладываются новые сооружения и вообще кипит жизнь.

НАСТОЛЬНЫЙ MYTH

В прошлом номере мы рассказывали о том, что Diablo и StarCraft в самом скором времени воплотятся в столь любимых буржуями настольных RPG. Теперь очередь дошла и до Myth. Во всем этом есть одно несомненное преимущество — о системных требованиях, багах и тормозизме беспокоиться не придется. Назад, к природе.

Лицензию на производство игры купила компания Steve Jackson Games. Настольный Myth появится в ноябре этого года и будет основываться на популярной системе правил GURPS. Кстати, первоначально планировалось, что по этим правилам будет делаться некая компьютерная игра Fallout.

STAR CONTROL ПОШЕЛ ПО МИРУ

(Монолог произносится громко и с пафосом.) Вот и еще одна мечта вряд ли когда-нибудь станет реальностью — серия Star Control, игра нашей молодости, одна из главных (если не самая главная) Настоящая Космическая Стратегия, официально прекратила свое существование. Accolade свернула все работы над недосиквелом StarCon4, который обещал быть позорнейшим экшеном, и выставила торговую марку на продажу.

Коллектив Гаме.УЧУ обращается к господам издателям: купите копирайт, пожалуйста. Не дайте нашей мечте захлебнуться под мутным валом Первых Трехмерных.

EXE Андрей Ом

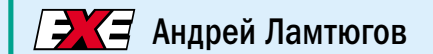
ВНОВЬ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Компания NovaLogic анонсировала свой новый проект под названием Comanche 4. Информации очень мало, но известно, что очередное продолжение знаменитого вертолетного симулятора будет снабжено свежайшим 32-битным графическим “движком”, являющимся дальнейшим развитием технологии Voxel Space.

Одной из новых особенностей станут также боевые действия в условиях применения оружия массового поражения (причем не только ядерного, но и химического с биологическим).

В сетевом режиме Comanche 4 будет поддерживать технологию Voice-Over-Net.

Игра должна выйти в конце осени этого года.



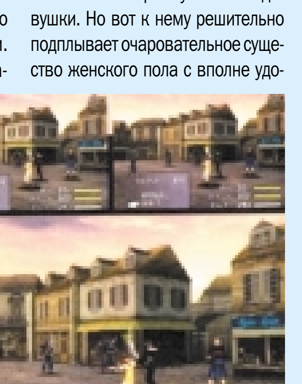
Японо-мексиканское дитя

ЭТОТ ПЛОД ПРИНОСИТ ПАПЕ МИЛЛИОНЫ

FINAL FANTASY VIII

Squaresoft
www.squaresoft.com
Electronic Arts
www.ea.com
Ноябрь 1999 г.

Пришло время вашего любимого полуденного сериала, детишки. Рассаживайтесь поудобнее и забудьте обо всем. Приготовьтесь рыдать, стенать или наполняться до краев праведным гневом. Все зависит от контекста.



LOVE POTION NUMBER EIGHT

Речь идет, конечно, о вашей любимой Final Fantasy VIII, сюжетные зигзаги которой берут вас за живое — судя по многочисленным письмам. Желание потребителя для нас закон, так что держитесь крепче в своих маленьких креслицах, аниме грядет.

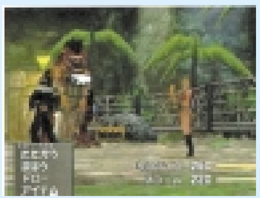
Платочки товсь! Вас зовут Squall (непотребное имечко) и вы очень робкий, некомпанейский индивидуум. Хоть и симпатичный, по мнению окружающих дам, — несмотря на удивительное сходство с неким Владом Сташевским (кто это, если не секрет?). Инфантильный характер вовсе не мешает вам быть одним из лучших учеников военной школы Garden, которая готовит самый крутой спецназ в мире. Наша драматическая история начинается тогда, когда гениальнейший ученик той же школы с непроизносимым именем Seifer очень удачно полосует личико главного героя в ходе предэкзаменационного тренировочного боя. Намек первый: кто-то здесь перебарщивает. Далее мы видим асоциального Squall на выпускном балу. Все танцуют, а он нет. Намек второй: у него нет девушки. Но вот к нему решительно подплывает очаровательное существо женского пола с вполне удобоваримым именем Rinoa. Она увлечена главным героем и откровенно показывает это. Парочка самозабвенно танцует, но ровно в полночь прекрасная незнакомка пускается наутек, не оставив ни имени, ни телефона. Намек третий: ее придется искать. В этот момент к главному герою присоединяется новый персонаж, его очаровательная наставница с абсолютно невменяемым (хинт, хинт!) имечком Quistis. Она всего лишь на год старше ГГ (главного героя) и тоже к нему неравнодушна. Знаете что происходит дальше? Не угадали — общая боевая тревога.

На мирное государство, защищать которое только что поклялся Squall, совершается нападение. Агрессором является соседняя страна, управляемая твердой рукой местной ведьмы. Наш сердцеед получает задание возглавить группу захвата с единственной задачей: уничтожить колдунью. На месте происходит сразу несколько важных событий. У ведьмы, чье имя Edea (Идея?), появляется новый телохранитель Seifer (угу, тот самый). А еще Squall встречает свою недавнюю партнершу Rinoa, оказавшуюся предводителем шайки повстанцев, борющихся со злой Edea.

Все вышеизложенное умещается в одном незатейливом интро к Final Fantasy 8. Хорошенькое начало! Страшно даже представить, какие фокусы может выкинуть сюжетная линия в процессе прохождения. Не надо плеваться, вы сами этого хотели, мальчики и девочки. Что вижу, то пою.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ МЕЛОЧИ

Позвольте отвлечься от дальнейшего пересказа слезоточивого сюжета и обратиться к прочим моментам игры, каждый из которых, конечно же, бледнеет рядом с громадой чувств вызываемых мексиканскими историями в японской трактовке. Одной из малозначащих деталей станет обновленная графика игры. Кеглевидные мензуроподобные герои FF7 уходят в прошлое. Им на смену пришли более приличные, очеловеченные персонажи. Как вы можете заметить на скриншотах, для каждого члена группы теперь можно будет открыть собственное окно. Удобно ли? Посмотрим. Немного скорректирована система управления персонажами — но это ничто по сравнению с изменением правил ведения боя. Каждый удар, каждое конкретное заклинание теперь требует определенного количества времени для его подготовки и реализации. Как только вы “заказали” удар, на экране появится новый временной “бар”, живущий до тех пор, пока не совершен удар (понятно, что усердная подготовка вашего персонажа к действию может прерваться чужой атакой).



Сложновато? Послушайте, что случилось с магией. В FF8 вам придется “изымать” заклинания прямиком из сокровенных запасов вашего противника. Отобранное можно применить, а можно оставить на будущее. Никаких покупок, никаких кристаллов. Все очень запутанно и труднодоступно. Магия в этом мире гораздо более редкая штука, чем, скажем, меч-револьвер. Да, это новейшее изобретение японских мыслителей. Огромный клинок, прироченный к пистолетной рукоятке. Выглядит кошмарно, можете сами убедиться. А потому сам факт невозможности заменить свое изначальное оружие на что-нибудь более изящное (не надо плакать, привыкните) может опечалить очень и очень многих. Правда, авторы обещают разрешить замену отдельных частей универсального клинка — но слишком воодушевляться, право же, не стоит.

УБЕДИТЕЛЬНЫЙ ЭПИЛОГ

Для записи основной музыкальной темы FF8 скромные разработчики пригласили именитую в южно-китайских морях поп-звезду Faye Wong. И заплатили ей гонорар в один миллион долларов. Как вы думаете, кто на самом деле оплатил эту песенку?



EXE Александр Вершинин

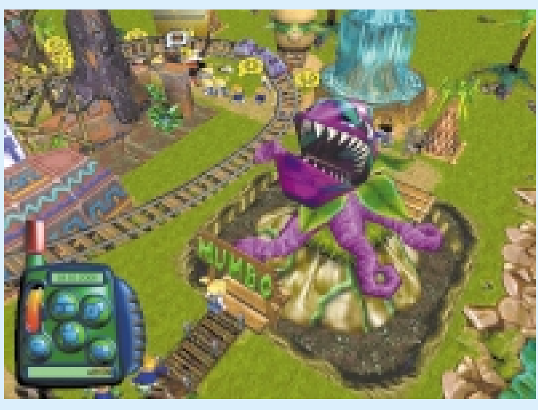
Беспокойный магнат-2

THEME PARK WORLD

www.themeparkworld.com
Bullfrog
www.bullfrog.ea.com
Electronic Arts
www.ea.com
Рождество 1999 г.

У Bullfrog, честное слово, семь пятниц на неделе. Не успела высохнуть яркая финская краска на июньском УЧУ, где была небольшая новость о **Theme Park World** (в некоторых кругах известном как Theme Park 2), как в наших руках появилась новая информация.

Итак, вняв мольбам измученных нарзаном пользователей, которые экономят на школьных завтраках, чтобы купить какую-нибудь свежую TNT2, Bullfrog напрочь отказалась от своих недавних слов. Софтверный рендеринг будет поддерживаться, и для нор-



Скидка
на талант

IN COLD BLOOD
Revolution Software
www.revolution.co.uk
Дата выхода не объявлена

Таинственный незнакомец промчался поутру... О таких проектах надо писать, впиваясь взглядом в три строчки из пресс-релиза, писать, сжимая зубами единственный скриншот, да нет, о такой игре надо писать, лишь услышав краем уха наименование компании-разработчика и название игры.

Достаточно сказать: “Revolution Software делает новую игру”, и с чистой совестью можно бежать назад к саботажнику Фостеру, грозящему куском трубы суперкомпьютеру Линку... Безудержно изящный и бесконечно стильный, исчерпывающе лаконичный и предельно ненавязчивый Beneath a Steel Sky — лучшее, что было сделано в квестовом жанре за последний десяток лет. Ну да, да, еще были “Сломанные мечи” — и The Shadow of the Templars, и The Smoking Mirror, и даже Lure of the Temptress, великолепный дебют 92-го года, адвенчура культовая и классическая. Revolution Software — это Revolution Software, а “Виртуальный театр” — это “Виртуальный театр”.

Вообще-то, это НЕ СОВСЕМ все, что нам известно об **In Cold Blood**. Сюжет — такая штука, которой параноидальные разработчики квестов делятся лишь под страхом смертной казни... Вот что просочилось: главный герой теперь — лихой британский (а какой же еще?) агент, которого элементарно предали, заложили, вломили, сдали, кинули... Подставили, словом. И ему, конечно, очень хотелось бы знать, кто. Собственно, все. Обещана еще какая-то неслабая политическая интрига... Но знаете, что? Мне этого достаточно. Потому что из двух фраз естественно вырастает здание той динамичной, логичной, держащей мертвой хваткой и не дающей дышать, нечеловечески внимательной к деталям и качеству диалогов истории, которая всегда скрыта за словами “Revolution Software”. А на той самой единственной картинке изображен молодец в кожаной куртке, вполне тянущий на очень секретного преданного и проданного британского агента, на фоне некоей чудовищной машины зловещего вида, явно предназначенной для осуществления чьих-то планов мирового господства. А физиономией он похож на... Здравствуй, Джордж!

А еще, по уверениям агентов, работающих под прикрытием, там будет больше экшена, и вся задумка грешит “гигантскими амбициями” и “титаническими нововведениями”, а также “новыми технологиями”... Одна новая технология заметна невооруженным глазом: смена интерфейса — вслед за Grim Fandango, так что нам следует помахать ручкой любимой “point&click” и терзать неудобную “клаву тракториста”. А остальное? Остальное — позже. Мимо айсберга такого масштаба радары .EXE, втайне надеющегося на возрождение квестов, не проскочат точно, не извольте беспокоиться, граждане.

EXE **Фраг Сибирский**

P.S. Да, вот такая переписка по поводу игры обнаружена на “революционном” сайте:

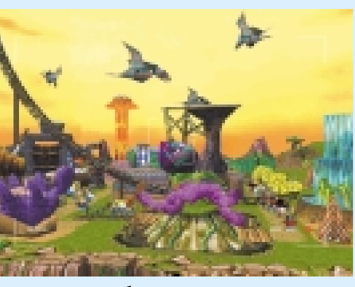
Вопрос некоего Jeaz’a: One of the few things said about ICB on it’s homepage is the distributor for Playstation. Is the game only coming to Playstation and not the PC? If so, why?

Ответ Тони Уорринера, босса Revolution Software: ICB will be coming to PC — but the PSX is the lead development version...

Дожили. Лучшие квестостроители современности работают на консольщиков. И согласятся ли те издавать PC-версию игры еще бабушка надвое сказала (оттого мы и не говорим о Sony CE как о публикаторе), а потому “Декабрь 1999 г.” — это лишь о PSX-релизе...

мальной игры ни в жизнь не потребуется то, что у них там называется “elite hardware”. То есть можно расслабиться — PIII необязателен, но его внучатый племянник PII по-прежнему очень желателен. Чтобы усугубить эффект, нам предлагается еще одна пикантная подробность — в игре будет использован модифицированный engine от лично мной (всем тс-ссс!) любимого Populous: The Beginning. Все, конечно, понимают, что это может означать: свободно вращаемая/масштабируемая территория, жестокий терраморфинг в реальном времени, спецэффекты и неописуемо красивое небо. Посетители в духе времени обзаведутся полигонами (спрайтовые уродцы из Populous отправляются на свалку истории), правда, в умеренных количествах, что и к лучшему. Все обогатится жуткой кислотной цветовой гаммой, но тут уж ничего не поделаешь — законы жанра. Симулятор каруселей должен выглядеть попсово. Точка.

Аттракционам приказано работать по реальным физическим законам, и если что-то где-то отломается, то упадет именно туда, куда положено. Чтобы определить, о чем думают посетители, не потребуется лезть в километры текста и ряды пиктограмм, до ужаса напоминающие readme к Mindblows ’98. Над головами у гостей парка будут висеть такие облачка, как у героев комиксов, где будет изображена соответствующая гримаса или, скажем, стакан воды. Свежо.



Конечно, все это можно включать и отключать по желанию. Предостережем Bullfrog от такой сомнительной реалистичности, как слабые духом и желудком страдальцы в RollerCoaster Tycoon. Пожалуй, расстающиеся с обедом посетители в полном 3D были бы уже явным преувеличением.

Многозначительным тоном (но без деталей, конечно — маркетинг-с) говорится о возможности дизайна аттракционов — разработчики обещают, что даже те тонкости, которые были доступны в RCT, померкнут перед новыми трехмерными features. С особым придыханием упоминается, что мы сможем быть первым, кто протестирует свежее чертово колесо собственного изготовления (сомнительное удовольствие). Включаем вид от первого лица и едем кататься...

Теперь понятно, чем в ближайшие несколько лет собирается заниматься Bullfrog — эксплуатировать идеи Питера М., прикручивая к ним последние технические достижения. Так, стало известно, что через годполтора планируется релиз Dungeon Keeper 3, где подземная шайка во главе с Краснокожим Рогоносцем выбирается на поверхность...

Но это, как пишут в детских книжках, уже совсем другая история.

 **Андрей Ом**

Бармен, двойной факк с содовой...

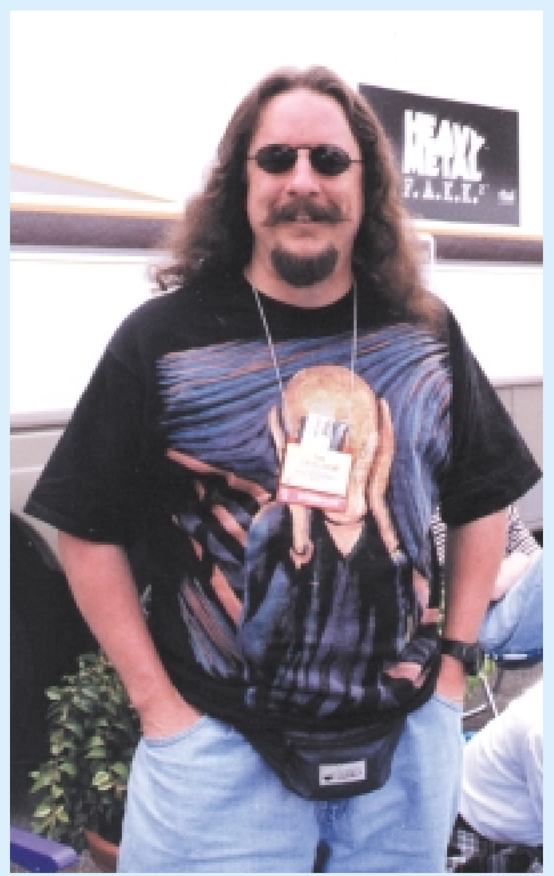
...И ОБНАЖЕННОЕ ЖЕНСКОЕ ТЕЛО, ПОЖАЛУЙСТА!



В прошлом номере мы уже затевали подробный рассказ о Heavy Metal: F.A.K.K.², однако предыстория этой игры оказалась настолько запутанной, что было решено обратиться за разъяснениями к одному из непосредственных авторов, нашему старому знакомому Ричарду ГРЕЮ (Richard Grey).

HEAVY METAL: F.A.K.K.²

Ritual Entertainment
www.ritual.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
1-й квартал 2000 г.



Ричард, он же Levelord (если кто вдруг забыл), работающий ныне дизайнером уровней в компании Ritual Entertainment, — идеальная кандидатура для любого "ток-шоу" (нашего в особенности), ибо поговорить любит, делает это с удовольствием и искренне, постоянно забывая об основном предмете беседы, перескакивая с пятого на десятое, вдаваясь в многочисленные и малосущественные детали совсем других проектов и совершенно не относящихся к делу тем (ну какого черта он вдруг заговорил о SiN 2?! Я что — просил его об этом?!). Так было и в этот раз. Спасибо хоть, про Сахалин петь не стал. Ну а про Камчатку мы с ним как-нибудь потом, для другого издания поговорим...

Game.EXE: Привет, Ричард. Давненько не виделись. Как дела на "ритуальном" фронте?

Levelord: Да, времени прошло немало, а мы все работаем... работаем... по-моему, именно так называется то, чем мы тут занимаемся двадцать четыре часа в сутки. В общем, мы по уши в нашем новом проекте — Heavy Metal: F.A.K.K.². Надеюсь, твои читатели о нем уже наслышаны.

.EXE: А то! Почти полторы полосы в прошлом номере — и этого мало, верно? Но они также наслышаны и о том, что в твоей Ritual отказались от намерений делать SiN 2. Неужели это правда, Ричард?

Levelord: Это действительно так, можете забыть о SiN 2. Все потому, что код игры (SiN) содержал несколько серьезных ошибок. Это, а также невероятный успех Half-Life, сыграли свою роль — продажи SiN были чрезвычайно низкими. А после такого провала выпускать продолжения как-то не принято. Короче, SiN пал жертвой плохого бета-тестирования. Так и сообщи читателям. Пусть знают, кто виноват.

.EXE: Кстати говоря, мой босс, редактор .EXE-отдела action, весьма положительно отозвался о Wages of Sin, утверждая, что этот mission pack именно то, чем должен был быть SiN. Что ты об этом думаешь?

Levelord: Wages of Sin — симпатичный продукт, ребята из 2015 Inc неплохо потрудились. Опять же в оригинальном SiN'е было несколько довольно мерзких багов, но мы достаточно оперативно их исправили, и 2015-е, получив чистую платформу, смогли спокойно заниматься творчеством.

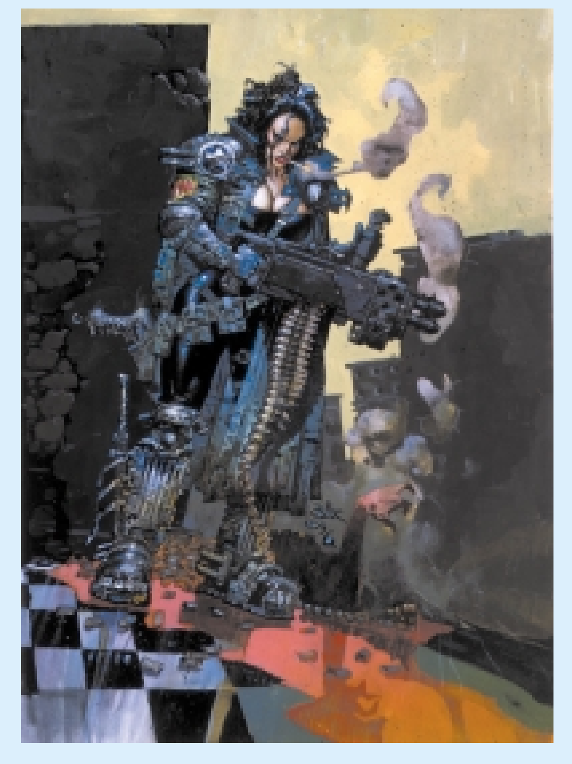
.EXE: Ладно, это все уже в прошлом, расскажи лучше о F.A.K.K.². Что это будет за игра? Откуда есть пошли ее корни? Тебе ведь — изнутри — виднее...

Levelord: F.A.K.K.² будет в первую очередь прикольной игрой. А основана она... вернее сказать, является продолжением фильма Heavy Metal, который выйдет в этом году. Вообще, Heavy Metal, для тех, кто этого еще не знает, — журнал комиксов, в котором переплетаются фантастика, фэнтези, эротика и даже порнография. Короче, все, что нужно для счастья хорошему парню...

Сам журнал начал выходить в начале 70-х годов. В 1981 году была выпущена серия из одиннадцати не связанных между собой мультфильмов под тем же названием, музыку для которых писали довольно известные рок-группы — Blue Oyster Cult, Black Sabbath и др. (мультики, кстати, с большой помпой были переизданы в середине 90-х — **.EXE**). В 1990-м Кевин Истман (Kevin Eastman) купил журнал со всеми сопутствующими правами и нынче занят тем, что снимает Heavy Metal. В фильме, как и в журнале, будет полно action и обнаженных женских тел. Кевин, к слову, это тот самый парень, который сделал Teenage Mutant Ninja Turtles.

Что касается нас, мы надеемся не только воссоздать яркий и оригинальный стиль Heavy Metal, но и поиметь наглость наполнить нашу игру эротикой. Хотя здесь это и не так просто: Америка зациклена на сексе. Мы можем убивать батальоны бабушек и детей в наших играх, но не имеем права показать ни миллиметра обнаженной женской груди из-за угрозы потерять возможность продавать наши игры в большинстве известных магазинов.

.EXE: Тогда издавайте игру в России! У нас можно все!.. Наши издатели позволят вам показывать МЕТРЫ разнообразных женских органов! Ибо секса у нас нет! Ладно, я шучу... Ричард, а у кого возникла идея сделать игру на основе вселенной Heavy Metal?



Levelord: Как ни странно, Кевин Истман сам пришел к нам. Ему очень понравились наши игры и он решил предложить Ritual'у сделать сиквел к его еще неготовому фильму. Мы же, как ни странно, решили согласиться.

.EXE: В общем, Ричард, странная картина вырисовывается: был SiN, и была в нем на самом видном месте, прости, девка; будет F.A.K.K.^{2} и там тоже... У вас прямо какая-то страсть к ним, так?

Levelord: Обязательно! Думаю, что и ты, и твои читатели поймут и разделят наше страстное желание, вернее сказать — потребность, иметь вокруг столько красивых девушек, сколько возможно. Ведь именно об этом мы тут и думаем целыми днями... двадцать четыре часа в сутки... Кстати, делая F.A.K.K.^{2}, мы выбрали вид от третьего лица, чтобы дать игроку возможность получше рассмотреть главную героиню, ведь прототипом для нее служит Джули Стрэйн (Julie Strain), женщина весьма красивая и сексуальная...

.EXE: После таких признаний я даже опасаюсь спрашивать, на что будет похожа сама игра. И все же, на что?

Levelord: Несмотря на вышесказанное, F.A.K.K.^{2} будет просто action от третьего лица, но со стратегическими и ролевыми элементами, а также множеством диалогов, головоломок и прекрасной графикой.

.EXE: Так, а есть ли игра, с которой тебе хотелось бы сравнить F.A.K.K.^{2}?

Levelord: Ты же знаешь, я не играю в чужие игры. Это глупо, все равно что целый день печь хлеб, а вечером по дороге домой забежать в соседнюю булочную. Мне достаточно своих проектов... Кроме того, я не хочу попасть под влияние чьих-то идей. Может быть, я и рискую упустить что-то интересное или модное, зато могу быть уверен, что все сделанное мной оригинально. По-моему, это намного важнее...

На этом официальная часть беседы завершилась, однако из последующего удалось узнать много интересного. Например, что аббревиатура F.A.K.K., официально расшифровывающаяся как Federal Assigned Ketogenic Killzone, на самом деле возникла из-за того, что Кевину Истману хотелось, чтобы в названии было что-то созвучное смачному "f... you". Что музыку к фильму и игре будут делать такие группы, как U2, Smashing Pumpkins, Hole, Metallica, KISS, Sammy Hagar, Alice in Chains и Aerosmith. Что Джули Стрэйн не только звезда Penthouse'а, но и жена Кевина. Что... нет, а вот об этом в следующем интервью.


Беседу вел Роман Косенко

Душевная
скорость

SPIRIT OF SPEED

MicroProse
www.microprose.com
Hasbro Interactive
www.hasbro-interactive.com
2-я половина 1999 г.

Компания Hasbro Interactive анонсировала гоночный симулятор под названием **Spirit of Speed**. Гоночных симов у нас сейчас пропасть. Однако этот принадлежит к пока еще экзотическому поджанру: он посвящен гонкам на старинных автомобилях и действие его происходит аж до второй мировой войны.



Дело, конечно, интересное. С одной стороны, никаких серьезных ограничений по мощности двигателя. С другой, водить такие машины — это подвиг. Тот, кто играл в Grand Prix Legends или ознакомился с ретро-режимом Monaco Grand Prix, меня поймет.

Несмотря на общий девиз — "максимальная аутентичность", разработчики все же включили в игру режим Arcade. Дабы никто не ушел обиженным. Вообще же расклад стандартен: Practice, Single Race, Championship, Multiplayer. Режим Championship в точности воспроизводит чемпионат 1937 года.

Говорят, что графический engine будет весьма и весьма серьезен; самое малое, что нам понадобится, — Pentium 200 MMX. Хорошие текстуры, динамически изменяющиеся тени, все такое...

Конкретных деталей, относящихся к физической модели (и то, как ведет себя машина, и то, как она ломается), нам пока почти не сообщают, отделываясь привычными фразами о максимальной достоверности. Известно, что игра будет хорошо моделировать пробуксовывание и поведение машины при заносах. Не забыт и такой нюанс, как масляные лужи на дороге; надо полагать, что масло будет литься в больших количествах.

AI. Говорят, что здесь он будет выглядеть несколько более "по-человечески", чем обычно принято. И даже будет совершать ошибки. Более того, каждый виртуальный гонщик будет иметь собственный стиль вождения.

Все это звучит очень интересно. Остается только дождаться релиза.


Андрей Ламтюгов

После драки
кулаками...

ARMORED FIST 3

NovaLogic (разработчик и издатель)
www.novalogic.com
Август-сентябрь 1999 г.

...Все же машут. По крайней мере в тех случаях, если того стоят сами кулаки. В данных обстоятельствах так и есть. А потому NovaLogic готовит к выходу игру под названием **Armored Fist 3**.

Не нужно забывать, что работа над этим танковым симулятором проходит одновременно с воплощением в жизнь другого проекта NovaLogic — "симулятора-стратегии" Maximum Overkill; а кроме того, за плечами у наших друзей есть и опыт создания такой игры, как Delta Force. И все это наложило отпечаток...

В первую очередь речь идет о пехоте; теперь танки будут наконец-то взаимодействовать с солдатами. К сожалению, детали такого взаимодействия (например AI человечков) пока остаются в тайне.

Другая особенность — новый графический engine. Как и почти во всех предыдущих играх NovaLogic, он также построен на базе Voxel Space, но теперь работает уже в 32-битном цвете.

Мир Armored Fist 3 станет более интерактивен. Танки смогут разрушать строения и использовать руины как укрытие.

Что касается сетевой игры... В Armored Fist 3, как, вероятно, и во всех последующих играх NovaLogic, будет использоваться технология Voice-Over-Net, которая позволяет виртуальным танкистам общаться голосом. В сетевой миссии смогут участвовать до 30 человек.

Последнее замечание относится к редактору миссий. Говорят, что он тоже будет полностью обновлен. Правда, о новых возможностях ничего не сообщают.

А ждать осталось уже недолго: Armored Fist 3 появится в Европе в конце августа. Надо сказать, что в таких вопросах NovaLogic всегда держит слово.


Андрей Ламтюгов





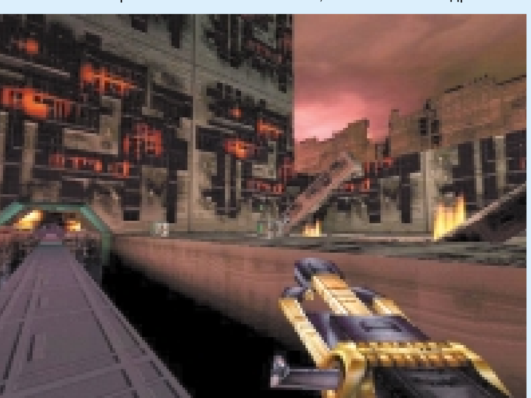
Крутые стволы

ДЕНЬГИ, ПАНКИ И НОЖОВКА

HIRED GUNS

www.devilsthumb.com/sneak/hiredguns/index.html
Devil's Thumb Entertainment (вкупе с Psygnosis)
www.devilsthumb.com/
Psygnosis
www.psygnosis.com/
Обещали "весной 1999 г."... А теперь... теперь — лето. Так что — "3-й квартал 1999 г".

...Давным-давно, когда компьютеры были большими, дисплеи маленькими, а модемов с И-нетом не было вовсе, а если и были, то только в голове безумного пентагоновского многозвездного ученого, была одна игрушечка, в которой... Нет, кажется, все-таки не НАСТОЛЬКО давно. В общем, была где-то, когда-то, в нашем с вами временном континууме (а точнее — в году 1993-м, сперва на лучшем друге человека под названием "Амига") вещь под названием **Hired Guns**, а посему вот вам небольшой исторический тестик:



а) HG уносила крышу.
б) HG была дискретной РПГ.
в) HG была шутером от первого лица.
г) В HG можно было играть вчетвером на одной машине.
Подчеркните правильное.

Ага, вот и первый звонок в нашу студию — какой-то тип утверждает, что верны... все четыре ответа! И господин по праву получает подержанный "Доджчелленджер" 76 года выпуска лично от ББ, с фигурно вырезанным перочинным ножом автографом на рулевом колесе — потому как так оно и есть!

HG была "в", когда Вилли Блэткович только-только отправился в свой крестовый поход против национал-социалистов; "г", когда локальная сеть была недоступна нам так же, как сейчас — линия T1, мечта киберпанков; и, как следствие, HG была "б" (а как иначе могло существовать подобное творение в годы ранних 286-х? Дискретность, статичность слайд-шоу были для HG той же самой маской, что и черный шлем для Дарта Вейдера. Благодаря этой штуке оно жило!) и "а". Еще там был обалденный, хоть и статичный и невидимый глазу шотган, действительно выглядевший антиквариатом, оружием законченного эстета среди плазменных огнеметов, многоствольных скорострельных мини-пушек и гранатометов, точь-в-точь как дробовик капрала Хиггинса рядом с пулеметом мисс Васкез из "Чужих".

БЛИЖЕ К ТЕЛУ

Я как бы еще не совсем съехал с катушек после недавней контузии и не пишу свеженькую, пышущую здоровьем новость про тысячелетнюю окаменелость на радость коллекционерам маразмов. Да, речь про "Хайред Ганз", но про ДРУГОЙ "Хайред Ганз". Этот, как его... ремейк.

Psygnosis, родная мать, не в самом лучшем смысле этого слова, все же решила в порядке разнообразия сделать, вслед за Rollcage и Lander, еще одну игру, похожую на человеческую ("объединив усилия" (перевалив всю тяжелую работу) с безответной Devil's Thumb Entertain-



ment). Вернуться к истокам и познакомить безумную общественность угасающего тысячелетия с HG — новым HG, выполненным в им, массам, угодном ритме и стиле Rainbow Six. То есть, конечно, внешне она R6 ничуть не напоминает (разве что ее конверсию на "движке" от Unreal'а...), но идея — смешение командного экшена с боевой "тактической стратегией" — очень близка по духу и букве "симулянтам" от спецназа.

Команда из четырех безжалостных наемников, мегакорпорации и промышленный шпионаж — главный сценарист явно тоскует по "Юбику" Филиппа Кайнреда Дика. Оставим за кадром без зазрения совести. Куда интереснее весть о возрождении славных традиций — в HG мы одновременно видим глазами всей четверки и восторгаемся этим. А я-то думал, что в никаком Space Hulk данный эффект наблюдаю в последний раз. Забавны стоны разработчиков, пытающихся приспособить под свои нужды самый красивый, анриловский, "движок" 98-го — чтобы вид с главной, большой камеры был большим, с тех, что поменьше, — функциональным, и чтобы все это жило, шевелилось и выдавало на-гора 25 fps со всеми монстрами и стреляющим оружием на среднестатистическом "продвинутом компе". Неблагодарная задача, правда ведь? Но скриншоты, безусловно, не из тех, что хочется прикрыть белой простыней.

БОЕВЫЕ НАПИЛЬНИКИ

Мест, куда приходят убивать и умирать пресловутые "безжалостные наемники", беспощадно много, и они выглядят настолько же прекрасно, насколько был бы прекрасен весь этот мир, используй он "движок" старины Unreal'а. Города, руины, планетарные тюрьмы, транспортные станции, исследовательские лаборатории, подземные военные комплексы и бункера... погодите, дайте отдышаться... водоперегонные фабрики, пещеры... Космические корабли, низкотемпературные хранилища — гигантские морозильники, ядерные реакторы. Хочется сказать — "и это еще не все...", но, думаю, сочинить что-то еще помимо вышеперечисленного просто-напросто невозможно. Кажется, оригинальный HG с его сотнями миров и миссий не будет посрамлен...

Арсенал, конечно, не самая важная вещь в мире, но — второстепенная. Всего экземпляров семнадцать, а рассекречены пока что пять. Ну, к примеру, историческая реликвия, известная как "винтовка Виснана". Стреляет облаком расходящихся ракетулек, либо одним зарядом, в воздухе разделяющимся на жалящий рой. Вроде бы такие штуки и называются "оружием массового поражения". Плазменная пушка "Шива" (ясно, миниатюрная такая BFG, простите за вульгаризм), установка для пуска парящих мин, реагирующих на движение (помним, любим, ждем), да снайперская винтовка LDL прилагаются. Что мне глубоко непонятно — средствО ближнего вульгарного боя под номером один. По общепринятой классификации, оно, это животное, ближе всего к незаслуженно забытой бензопиле, только это не бензопила, а... Hacksaw, то есть, попросту говоря, "ножовка". Плазменная Ножовка Бетелова, если быть точным. Не знаю как вы, а я с трудом представляю себя грозящим супостатам Ножовкой Бетелова, хоть и Плазменной. Интересно, а полотно на мелкозубчатое можно менять? И как скоро по-





являтся в арсенале смертоносные Боевой Лобзик и Особый Напильник Выживания?

У ЕЙ ВНУТРЕ

О врагах обреченных, как и о маячащих где-то в тумане "элементах РПГ" и "решениях пазлов", сказано пока мало. Известно лишь, что "а, точечка, палочка, точечка" уделяется прорва того, что разработчики обычно и обещают выделить на AI от щедрот, — внимания куча, времени куча... Интеллект должен быть крут не только у гадов, но и у членов команды — то есть ни те, ни эти не должны играть в поддавки, а просто обязаны ишачить на полном серьезе. Работать в группе, атаковать, отступать, заходить с фланга, с тыла, с другого фланга, удерживать стратегически выгодную позицию, вызывать подкрепление... Искусственный И., думающий единовременно и за своих, и за чужих с одинаковым и адекватным усердием, — звучит как-то диковато, уж лучше бы он в "Морской бой" сам с собой поиграл. Потому что одному против такого напора не выстоять, как бы ни разрывался между четырьмя камерами в разных углах экрана, а превращаться в стороннего зрителя, подбадривающего своих ребят возгласами типа "держись, парень, дай ему, я на тебя двадцатку поставил, дай ему за меня!" как-то не хочется. Неспортивно, знаете ли. Победить поганые железяки собственноручно мона и нуна при умном, легком и удобном тактическом управлении всеми ребятами, но что-то ничего внятного не слышно — обещано сделать и "интуитивно понятно", и "красиво", и "ненавязчиво", и дать еще "тонны команд для контроля". Не знаю, не знаю — как бы интуитивно понятно все это ни было, на четырех экранчиках у меня глаза разбегаются. А таким, косоглазым, не очень-то покомандирствуешь, да.

EXE Фраг Сибирский

Ретроактивность

АРКАДНЫЕ ДЖОУДЫ С ФЛАГОМ КОНФЕДЕРАЦИИ

THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

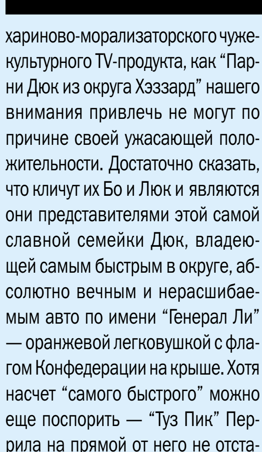
www2.southpeak.com/games/dukes-racing/default.htm
EAI
www.eai.com/
SouthPeak Interactive
www2.southpeak.com/
1-й квартал 2000 г.

А как еще назвать заболевание, основным симптомом которого является неудержимая тяга к широченным машинам с высокой подвеской и захолустным пейзажам среднеамериканской деревенщины, имеющей о Нью-Йорке такое же представление, как чукча — о Третьяковской Галантерее с Бородинской Пилорамой? Редкие скриншоты-рентгенограммы **The Dukes of Hazzard: Racing for Home** однозначно трактуют историю болезни: осложненная кататоническая ретроактивность с возможными рецидивами. Осложненная потому, что помимо машин, автострад и музыки "фанк" разработчиками из некоей скучно-научной EAI, клепающими Racing for Home для имеющей не самое последнее отношение к квестовой технологии "virtual reality" SouthPeak, владеет странная всепобеждающая тяга к уорнербразовскому мультсериалу 79-85 годов, повествующему о развеселой жизни удалых крестьян забытого богом округа Хэззард. Точнее, бог здесь шериф Роско П. Кольтрейн, и ежели что ка-а-аму не нравится, как та-а-аму гаду Тузу Перрилу, то мы та-аа-кую мразь в городе не держим, да, сэр!

ДЮКИ ИЗ СОСЕДНЕГО ДВОРА

Главные герои такого довольно-таки специфического, хоть и до отвращения благопристойного и са-





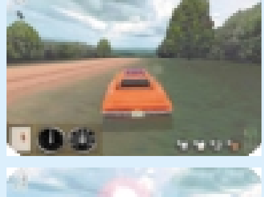
хариново-морализаторского чужекультурного TV-продукта, как "Парни Дюк из округа Хэззард" нашего внимания привлечь не могут по причине своей ужасающей положительности. Достаточно сказать, что кличут их Бо и Люк и являются они представителями этой самой славной семейки Дюк, владеющей самым быстрым в округе, абсолютно вечным и нерасшибаемым авто по имени "Генерал Ли" — оранжевой легковушкой с флагом Конфедерации на крыше. Хотя насчет "самого быстрого" можно еще поспорить — "Туз Пик" Перрила на прямой от него не отстанет, а "Двойной Ноль" — единственная машина, когда-либо побеждавшая "Ли" в больших гонках по бездорожью округа Хэззард, — просто-напросто побьет.

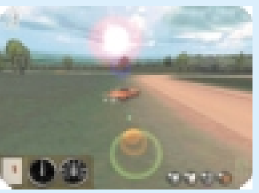


Racing for Home — это не просто аркадная гонялка, а аркадная гонялка "миссионная", прямо как, свят-свят, "Вангеры" (разумеется, шутка... Шутка, я сказал!). Бо и Люк, как всегда, задержались с выплатой банку взноса за родовую ферму (вот они, суровые реалии капиталистической глубинки) и теперь по-быстрому ищут, где бы срубить нетрудовую зеленую копейку в достаточном количестве. Это и есть единственная причина их крестового похода по всему округу Хэззард, полному сомнительных мест вроде Свиного Гнезда и Чащи Опоссума, назло Роско и Тузу Перрилу. То есть помимо главной и светлой цели — побед в бездорожных гонках Хэззарда и получению денежных призов в количестве, которое банк признает достаточным, — на дороге будут коровьими лепешками валяться кучи побочных заданий. Ну, что-то вроде преследования на раздолбанном пикапе дяди Джесса угонщиков, поднявших руку на "Генерала Ли", или спасения босса Хога, угодившего к грабителям в масках на своем роскошном белом "Кадиллаке" с откидным верхом.

ОНИ ХОТЯТ ВОЙНЫ?

Выписывающее кружева бутлеггеровских разворотов, аркадно возносящееся в небеса, летающее с трамплинов и раскатывающее на двух колесах авто, как водится, долго не протянет, если не остановится на капитальный ремонт. Вот тогда-то и нагрянет по вашу душу старикан Роско, и в окружной тюрьме по-другому запоете... Отбиваться от шерифа, равно как и от всех прочих гадов-на-колесах, Бо и Люк могут исключительно старым, прове-





ренным временем и гражданином Рэмбо способом: путем привязывания подожженных динамитных шашек (да, здесь есть динамит!) к стрелам и метания этих стрел из арбалета по колесам гадов, дорожным полицейским заграждениям и просто окрестностям. Впрочем, от преследования можно будет при желании смыться и другими способами, банальными гангстерскими: рассыпав на дороге гвозди или разлив масло, а то и просто — слопав аркаднейший высокооктановый нитроускоритель.

Пока что ничего особо уродливого, равно как и выдающегося, в данном проекте не замечено. Такой, знаете ли, мультипликационный Interstate '76 со сдержанно-нейтральными персонажами древнего сериала, давно уже пылящегося на полках Си-би-эс. Жалко только, что "Сони" рядом, и не дремлет — параллельный проект как-никак. А вообще, создатели мультфильма говорят: "Наши "Дюки" — это "Порш", "Дюки" компьютерные — это "Порш" с дизельным двигателем". Довольно емко, на мой взгляд.

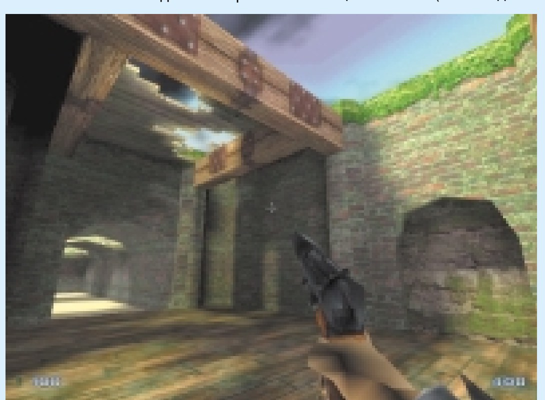
EXE Фраг Сибирский

Из жизни тайных агентов

NO ONE LIVES FOREVER

Monolith Production
www.lith.com
4-й квартал 1999 г.

Трудно сказать, что больше занимает общественность: сам LithTech 2.0 (новый Monolith'овский engine) или **No One Lives Forever** (первая игра на его основе). Ясно лишь, что игра в какой-то степени "проходная", что ее основная задача — продемонстрировать достоинства "движка", однако команда разработчиков — это в большинстве своем люди, которые делали Shogo, из чего можно сделать как минимум два вывода. Первый: делать игры они все-таки умеют. Второй: увидеть Shogo 2 в ближайшее время нам не светит.

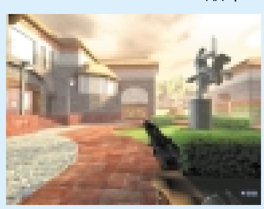


Главный герой NOLF — Адам Чёч (Adam Church) — тайный агент британской секретной службы MI-Zero (судя по номеру, самой-самой секретной), успешно справившийся с очередным заданием по вербовке немецкого биофизика Отто Дентца (Otto Dentz). Однако во время перелета в Англию Отто похищают террористы из группы HARM, и дальнейшая судьба его неизвестна. По слухам, похищение заказал один из членов британской политической элиты, но выяснить, так это или нет, а также найти бюргера-страдальца предстоит нам.

Разработчики обещают игру в лучших традициях Golden Eye (будем надеяться, что кинофильма, а не одноименной приставочной дряни), необычное оружие (например саквояж-гранатомет), всякие шпионские штучки (глушители, отмычки, микрокамеры), сильную сюжетную линию (а вы ждали чего-то другого от игры, выходящей через год после орденоносного Half-Life?), 33 захватывающие миссии (от холодных глубин океана до теплого будуара мисс Sultry Lovechild), оригинальный многопользовательский режим (нечто среднее между Tribes и TF2) и прочие радости.

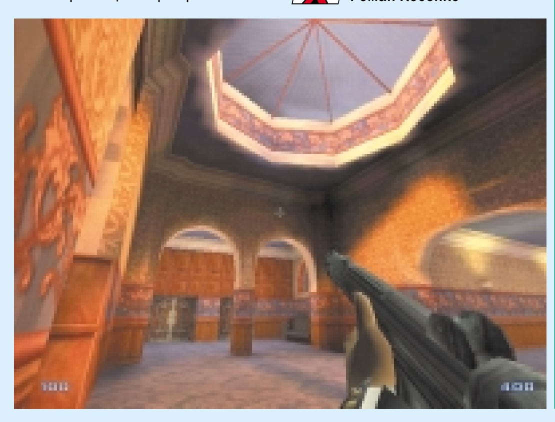
Если же говорить о столь ожидаемом "движке", то, в целом, ничего принципиально нового в нем нет. Времена, когда квалификация программиста определяла качество игры, давно прошли. Сегодня технические новшества появляются не после того как очередной "lead programmer" наконец научится их реализовывать, а когда к этому становится готов рынок (и "железо" потенциальных покупателей). Нынешние "ведущие engine'ы" вполне сравнимы и по мощности и по основным "фичам".

В LT2 разработчики на первый план выставляют поддержку больших открытых пространств, "весовую скелетную анимацию" (пока это действительно редкость, каждому вертексу модели присваивается определенный вес, который учитывается при анимации, делая движения более реалистичными), интерполяцию фаз движения (позволяет плавно переходить с бега на шаг, прыгать и приседать, не дожидаясь окончания фазы текущего движения), объемный туман и порталы. Впрочем, о некоторых деталях LT2 старик ПэЖэ уже писал в прошлом номере...





EXE Роман Косенко





Минус электрификация

MONOPOLISATION

Stardock Studios
www.stardock.com
Interactive Magic
www.imagicgames.com
Сентябрь 1999 г.

Есть такие, знаете ли, игровые аксиомы. Самые известные: "На любой машине, с любой конфигурацией, приличная игра ВСЕГДА тормозит", "До полного счастья в игре ВСЕГДА чего-то не хватает" и так далее. Есть еще одна: "Экономические симы ВСЕГДА отличаются безобразной графикой". Так вот, теперь, в **Monopolisation**, компании Stardock и iMagic (вспомнили Malkari? то-то) собираются сделать нам красиво.

На самом деле это сиквел ископаемой игры Entrepreneur, но мы сделаем вид, что ничего такого ни разу не слышали. Решаем, в какой из областей хотим преуспеть — компьютеры, автомобили или самолеты. Потом делаем все, что мало-мальски знакомый с экономическими симуляторами человек на счет раз проделает с завязанными глазами одной левой: нанимаем персонал, строим R&D, возводим склады, платим за рекламу, покупаем местную телекомпанию и так далее.

Из новинок: президент Stardock Брэд Ворделл (Brad Wardell) говорит, что "как бы нескромно это ни звучало, но интерфейсом Monopolisation я горжусь больше всего. Это настоящий прорыв в дизайне". И в том же духе на пару страниц мелким шрифтом. Это, в общем, приятно — на ветер таких слов обычно не бросают. Известно также, что нас избавят от бесконечных окон, хотя про достойную альтернативу пока ничего не сообщают.

И самая главная feature, о которой авторы говорят с ленинским прищуром и едва ли не двигая бровями: в игре будут специальные карты (которые игральные)! Раньше подобным могли похвастаться только суровые фэнтези-проекты типа Magic: The Gathering. Работать это будет следующим образом: после установления контроля над некими resource territories в нашем распоряжении появляются означенные карты, каждую из которых мы в любой момент можем вынуть из рукава и порадовать ею конкурирующую организацию. Среди причиняемого ущерба: промышленный шпионаж, забастовки сотрудников, вирусы в компьютерных сетях, мор, глад, саранча... Разумеется, в один прекрасный день и мы можем обнаружить перед глазами уведомление о том, что Microsoft подал на нас в суд, со всеми вытекающими.

Все это, конечно, звучит на редкость соблазнительно, но где реализм, я вас спрашиваю? Или это будет аркадная пародия на экосим? Не хотелось бы — жанр и так в обморочном состоянии.

EXE Андрей Ом

Еще один “Хорнет”

С ТОЧНОСТЬЮ ДО ЧЕЛОВЕЧКА

F/A-18E SUPER HORNET

www.superhornet.com
Digital Integration
www.digint.co.uk
Titus Interactive
www.titusgames.com
Июль 1999 г.

Интересное правило: у лучших симуляторов название всегда суховато. “Танковый взвод М1”. “Многоцелевая подлодка типа 688(I)”. И так далее. Мы пока что не знаем, как будет выглядеть данный предмет обсуждения, но его название удовлетворяет правилу — **F/A-18E Super Hornet**.

Это уже второй симулятор F/A-18E, и делает его небезызвестная Digital Integration. Впрочем, обо всем по порядку. (Кстати, мы уже писали об этом проекте, но давно. А тут появилась новая информация, да еще и E3, по результатам которой один видный западный сайт назвал игру best jet sim...)

О ЖИЗНИ В ЦЕЛОМ

Как и во всех предыдущих продуктах DI, в этом также будет реализована динамическая кампания (или то, что под этим принято понимать). Однако уже здесь начинаются интересные моменты.

То, что называется “кампанией”, имеет весьма ограниченную конечную цель — к примеру, захват каких-либо ключевых позиций на театре военных действий. Все это, разумеется, протекает в динамическом окружении, но к окончательному разгрому врага отнюдь не ведет.

Полное уничтожение предусмотрено в другом режиме — так называемом Command Game. Command Game имеет куда большую продолжительность, список окончательных целей в ней несравнимо шире, а игрок, вприцачу к своему самолету, получает и некоторые стратегические возможности.

В данной реализации динамической кампании понятие снабжения войск присутствует. Удачный воздушный удар по мосту может существенно затормозить операции противника — поскольку подвозить боеприпасы становится сложнее.

НА АВИАНОСЦЕ

“Хорнет” — машина палубная, а потому каждый, кто делает серьезный сим такого самолета, обязан с максимальной точностью отобразить все сопутствующие процедуры.

И это делается. Происходящее на палубе имитируется с точностью до человечка. Все как полагается — регулировщики носят желтые жилетки, оружейники — красные, и т.п. И каждый при деле.

Радиообмен воспроизводится точно. В принципе, на все эти ценные указания можно будет плюнуть. Как на взлете (начиная с того момента, когда вас поднимут на палубу), так и в момент посадки. Если попытаться сыграть в “Кармагеддон” на палубе, то народ действительно будет разбегаться.

Шалости на посадке могут вызвать более серьезные последствия. При катастрофе вся работа по приему и выпуску самолетов, естественно, прекращается. Что может повлечь за собой массу последствий — начиная со срыва боевой задачи и кончая бесславным падением в море тех машин, которые так и не смогли зайти на посадку.

А САМ САМОЛЕТ?

Основной причиной выбора F/A-18 стала его универсальность — он с равной легкостью работает и по воздушным, и по наземным, и по морским целям. Кроме того, F/A-18E несет на себе самые последние образцы американского воздушного оружия.

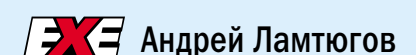
Кампании протекают в основном над морем. Список типов кораблей довольно ограничен, но DI составила его так, чтобы можно было более-менее правдоподобно изображать конфликты и с новой коммунистической Россией, и со странами помельче (сейчас модно громить Индию, которая нехорошо смотрит на Шри-Ланку).

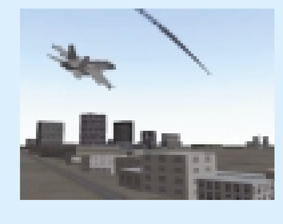
Детали летной модели пока не разглашаются, но симулятор, согласно современным стандартам, создается при участии военных летчиков. По крайней мере радар там действительно “хардкорный”. То же самое относится и к оружию, и к модели повреждений. Впрочем, есть основания полагать, что в этом Super Hornet будет похож на предыдущий сим от DI — F-16 Fighting Falcon. Главное, что будет отличать его от всех симов Digital Integration, — резко усиленный уровень графики.

НАСЫЩЕННОЕ ОКРУЖЕНИЕ

Нам остается только ждать и надеяться. Ждать осталось, кстати, совсем недолго — возможно, что уже в следующем номере мы вынесем свой “Вердикт”. А пока, к слову, упомянем о том, что F-18 — это весьма и весьма популярная машина. По некоторым сведениям, ею сейчас занимаются и Jane’s Combat Simulations, и MicroProse...

Посмотрим, что у них у всех получится.


Андрей Ламтюгов





Новые песни о старом

TACHYON: THE FRINGE

NovaLogic
www.novalogic.com
4-й квартал 1999 г.

Не успела по страницам .EXE прокатиться волна воспоминаний о нашем Elite’ном прошлом, как примчался очередной пресс-релиз от NovaLogic, взахлеб повествующий о “new direction in the space combat genre”. Двадцать сюжетных и порядка восьмидесяти случайных миссий выдаются за “невероятную свободу действий”. Возможность покупать новые корабли и устанавливать на них различное оружие и оборудование — это отныне нечто сугубо революционное. Я чего-то не понимаю в этом мире?

Впрочем, из **Tachyon: The Fringe** может получиться вполне приятная игрушка. Сюжет крутится вокруг борьбы между мегакорпорацией GalSpan, жаждущей захватить богатый ресурсами сектор космоса, и Bora — жителями этого сектора, активно не желающими такого расклада. Дело происходит в дале-



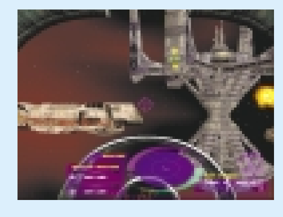
ком двадцать пятом веке на окраине исследованного космического пространства. “Мы” — пилот-наемник — к происходящему отношения почти не имеем, пролетали мимо, решили немного подзаработать. Контракт там, контракт сям, принимать чью-то сторону в этой борьбе мы не обязаны. Однако всем угодить нельзя, и постепенно этот выбор пусть неявно, но сделан будет. Чем закончится игра — сказать нельзя, утверждает пресс-релиз, потому что у нее нет четкой сюжетной линии и существует несколько возможных концовок.

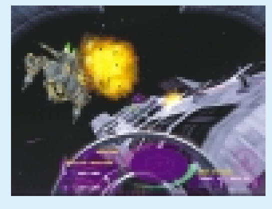
Игровой процесс в целом будет похож на памятную “Элиту”. Те же бесконечные перелеты, сопровождающие мучительный сбор средств на покупку нового лазера, улучшенного генератора защитного поля или полудюжины ракет. Тот же поиск редких ресурсов и артефактов. Те же скоротечные сражения на подлете к спасительной станции. Однако, если “Элита” начиналась с торговли, то здесь источник нашего благосостояния — контракты. За успешно выполненное задание можно получить и денег, и какую-нибудь уникальную “железку” для корабля.

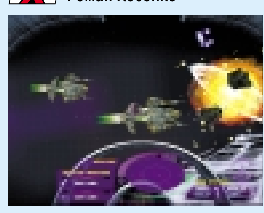
По ходу игры из наемников можно будет сколотить пусть небольшую, но свою собственную эскадрилью, и работать командой. Каждый наемник — личность с прошлым и, что не менее важно, связями. Так, от наличия в вашей команде человека, имеющего друзей в подполье, зависит, будет ли вам предлагаться нелегальщина, а это дополнительные деньги. И, наоборот, можно приобрести немало врагов, наняв человека с дурной репутацией. Впрочем, у него тоже могут быть интересные знакомые.

Для тех, кому интеллект местных пилотов покажется недостаточным, в Tachyon будет действительно многопользовательский режим, поддерживающий до 120 человек (через игровой сервис NovaLogic — NovaWorld, естественно). Непонятно только, что в этом случае станет с экономикой игры. Но, если честно, жаль все-таки, что это не “Элита”...

EXE Роман Косенко







Ниже голову

GP500

Infrogrames Melbourne House
www.beam.com.au/
MicroProse
www.microprose.com/
Сентябрь 1999 г.

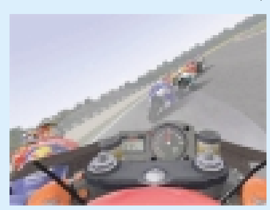
С какой стороны следует подходить к гоночному мотоциклу с объемом двигателя в 500 кубических сантиметров? Нет, мне, конечно, глубоко понятно ваше стремление держаться от этого монстра подальше. Но все-таки? Прекрасный ответ — “с той стороны, где седло”. Потому что сесть на мотоцикл с объемом двигателя в 500 кубических сантиметров с той стороны, где руль, здорово мешает плексигласовый щиток.

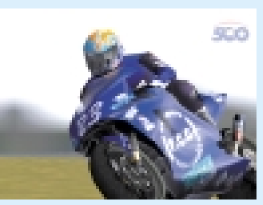
Расшифровка множественных сокр. и абрев. в назв. гоноч. симул. — самое что ни на есть милое и благородное дело. К примеру, знаете, что означают буквищи и буквочки “SCCA Can-Am”? Лучше как-нибудь потом скажу. А вот значение “Жэ Пэ”, то есть, я хотел сказать, GP, никому растолковывать не надо, Grand Prix он и с мотоциклами Гран-при. Что, в свою очередь, прямиком приводит нас к MicroProse, отличившейся классической первоформульной GP, а потом и орденоносной GP2. Само-собой, грядет и третий Grand Prix, который, без всяких сомнений, будет взлелеян и оценен по заслугам в 2000-м году. Только вот в наше время микропрозаиков успела с потрохами купить всемогущая Hasbro, большая любительница лягушек, и кто знает, чем сейчас занят старикан Джефф Крэммонд?

Но речь, вообще-то, о мотоциклах с объемом двигателя в 500 куб. см, о **GP500**, которую для MicroProse/Hasbro делает австралийский Infrogrames Melbourne House (ранее известный как Beam Software). Предмет всеобщей и тотальной жуткой гордости — настоящая, стопроцентно законная лицензия FIM. То есть все желающие смогут испытать почти неземное счастье, выбрасывая через ограждение какого-нибудь там Духана или Кривилла. Это, между прочим, не ругательства, а фамилии корифеев Мирового чемпионата-98 этой самой FIM для... ох... мотоциклов с объемом двигателя в 500 куб. см. (Кстати, на данный момент мало кому известный товарищ по фамилии Окада разделал в этом чемпионате всех — в том числе и чемпиона Алекса Кривилла, — под орех, второй раз в жизни выиграв гонку Гран-при.)

Перебрасывать, конечно, будем через ограждение не абы какого трека, а одного из 14 реальных треков чемпионата, наслаждаясь видами зеленых газонов во всех уголках мира. Предварительно в гараже, вооружившись гаечным ключом, будем издеваться над пружинами стоек в подвеске, менять на непристойные передаточные числа коробки и выбирать тип шин. Жаль, что только у своего мотоцикла с понятно чьим объемом в понятно какое количество кубических сантиметров — ужо я этому Кривиллу ухи-то пооткрутил бы... Ну и потом, понятно, всеми любимая телеметрия — как что себя ведет с разными погодными условиями и температурой покрытия. Заметьте — условиями, а не эффектами. Дождя не будет — только пасмурное небо и мерзкий пронизывающий радикулитный ветерок.

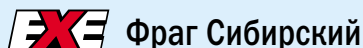
“А что он может, этот наш мотоцикл с объемом двигателя в 500 куб. см?” — спросите вы. Отвечу банальными истинами, что значатся в списке разработчиков на положении “фич”: он может вставать на одно колесо, крениться, отрывать от земли то, грубо говоря, перед, то, мягко выражаясь, зад, словом подчиняться суровым и понятным законам физики. Что характерно, положение мотовсадника в седле должно иметь не меньшее значение,

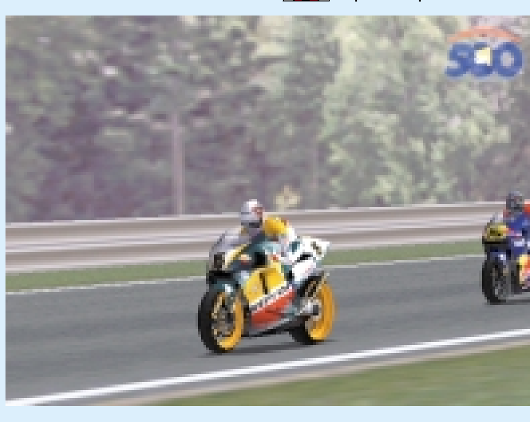




чем поворот руля: наклоны вправо/влево элементарно смещают центр тяжести, а отважно поднимаясь в стременах мы создаем, знаете ли, некое дополнительное воздушное сопротивление, и итоговая скорость падает. Если же скорчиться за щитком, то проблема аэродинамических свойств вашей башки отпадет сама собой. И вышеупомянутые взбрыки железного мустанга следует устранять не иначе как движениями корпуса.

Таким образом, имеем в перспективе стопроцентный (кто бы сомневался) симулятор — симулятор мотоциклов с объемом двигателя в 500 куб. см, и ни одним куб. см меньше. И картинки, кстати, довольно-таки красивые, даром что спортивные. Смущает только обилие рекламы и логотипов на шлемах и комбезах товарищей участвующих. И как они за всем этим еще дорогу видят?


Фраг Сибирский



Криминальная летопись

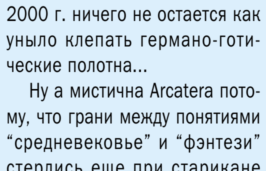
ARCATERA

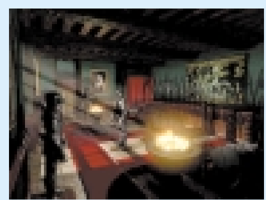
www.ubisoft.com/usa/games/arcatera_index.html
Ubi Soft (разработчик и издатель)
www.ubisoft.com
1-й квартал 2000 г.

Средневековье, как известно, — райское время для адвенчур... Одни тамплиеры чего стоят, не говоря уж о рыцарях Круглого стола во главе с королем А. и плюшевым медвежонком Ланселотом. Атрибутика, видимо, уж больно подходящая. Ведь что такое средневековье? — изящные безделушки с непонятным предназначением, коварные заговоры, потайные ходы, таинственные убийства в запертой комнате и бесконечные велеречивые рыцарско-светские беседы. То есть перед нами полный и исчерпывающий набор заскорузлых квестовых штампов, и весь данный достославный временной период в конечном итоге представляет собой один большой закоренелый квестовый штамп.

Ubi Soft, ранее в особом квестостроении не замеченная, примерно в первом квартале почти нового тысячелетия готовится родить (будем надеяться, не кесаревым сечением) некую мистическую адвенчуру под названием **Arcatera**, чье действие будет развиваться... угадайте когда? А действительно — если раньше все поголовно делали киберпанковские квесты Про Конец Света И Двухтысячный Год, то в этом самом 2000 г. ничего не остается как уныло клепать германо-готические полотна...

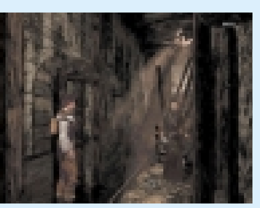
Ну а мистична Arcatera потому, что грани между понятиями "средневековье" и "фэнтези" стерлись еще при старикане Мерлине, впервые пожавшем высунувшуюся из озера руку с мечом Эскалибур. Короче — магия, темные силы зла, бесчинствующие сатанисты... Пока ни-





каких сюжетных имен, героев знаем только в лицо, но речь там пойдет о банде этих вот сатанистов, плетущих подлый заговор с целью сбросить с престола наследного принца. У главного героища — этакого Филиппа Марлоу в тунике — есть всего три недели на то, чтобы разоблачить (подлые планы) и наказать (отвратных, простите, шестисотшестидесятишестидесятников, явно грозящих вскоре переплюнуть по народной любви безответных тамплиеров), то есть "до конца света остался двадцать один день".

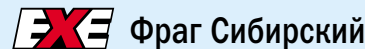
Очень даже серьезное — комплексное и вдумчивое — криминальное расследование должно вестись в реальном времени, то есть события будут нестись галопом, а мы — катастрофически опаздывать. Графическое решение предельно классично, но в духе скорее Infrogrames, нежели LucasArts, — с трехмерными персонажами на фоне статичных пререндеренных задников. Радуют обещания развернуть большую часть действа не в плену крошечных каморок и фанерных декораций,



похожих на те, что были на подмостках театра "Глобус", а на эпически открытых пространствах, под небом с гарантированным католической церковью божьим присутствием. Понятно, нелинейный сюжетный фарватер, проложенный по сотне локаций, приведет нас к десяти вариантам концовки, из которых хеппи-эндов — как минимум половина. Другая половина, видимо, — это концовки, известные под названием "хичкоковских".

От всего, что так или иначе связано с наделенным абсолютным смыслом понятием "фэнтези", до РПГ — сломанным кинжалом подать. Так вот, Arcatera пострадала от ролевых элементов не так сильно, как можно было опасаться: подумаешь, 120 NPC с обещанным интеллектом, куча побочных заданий (что для классических адвенчур в общем-то несвойственно) да знаменитые "случайные события", хорошо известные всякому аниме-любителю, переигравшему в Final Fantasy 7 и заявляющему, что вся жизнь — это одна непрерывная цепочка рэндом-файтингов.




Фраг Сибирский



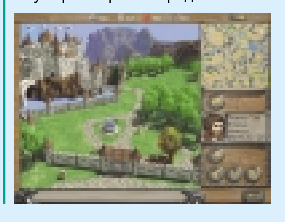
Неужели в морг?

DISCIPLES

Strategy First
www.strategyfirst.com
GT Interactive
www.gtgames.com
Осень 1999 г.

Честность — редкое и крайне забавное качество. Избавив нас от необходимости источать яд и желчь, создатели **Disciples** сознались сразу: "Мы тут делаем фэнтезийную походовую стратегию, в которую вы будете играть, когда окончательно устанете от HoMM3". Заметьте, никто не рвет на груди тельняшку и не кричит, что игра перевернет весь мир вдребезги пополам, заодно показав нам, как ничтожно было все то, во что мы играли раньше.

Итак. Список особенностей и нюансов лаконичен и по-военному суров: здесь вам не тут. Четыре до смерти уникальных расы, столько же кампаний, увлекательный сторилайн и нечто под названием "dynamic terrain". Судя по скриншотам, никакого терраморфинга не предвидится, что же тогда имеют в виду в Strategy First? Непонятно. С картинками вообще много любопытного — вроде бы милая такая изометрия, но — чу! Пауки размером с город. Аляповатая смерть с косой, таких рисуют художники-кичмены на Арбате. Ну и так далее — со вкусом у разработчиков тяжелые проблемы, а капризный игрок такого не прощает. Ну да ладно, посмотрим...



Будут и мечи, и магия (более ста спеллов). Ну и герои, конечно. Здесь они правят бал — утверждается, что нам не придется таскать за собой по карте разношерстный балаган всякой нечисти. Похоже, идеальный отряд будет включать в себя paladin, cleric, ranger и giant (это что, и есть упомянутые четыре расы?). Каждый в количестве одного экземпляра. Вроде, значит, этакого РПГ-элемента. Обещается также некая дипломатия и прочая торговля. А еще использовать магию можно будет на мировой карте, насылая на вражеские города всякие пакости и чуму-на-оба-ваших-дома.

Ну что, думаете, не так уж все и плохо? Вот вам тогда порция отборного девелоперского маразма: во время пошаговых боев передвигаться будет нельзя. Компьютер сам поставит всех на поле боя так, как посчитает нужным, любезно предоставив нам обмениваться зуботычинами и спеллами. И что это значит?!

Словом, нам грозит тот же HoMM, но с перламутровыми пуговицами и элементами WarLords (еще один источник вдохновения разработчиков, как они говорят). Плюс безумные авторские новации.


Андрей Ом

Паучье родео

TITANIUM ANGELS

www.sci.co.uk/games/titanium/titaniun.htm
SCi Games (разработчик и издатель)
www.sci.co.uk/
Осень 2000 г.

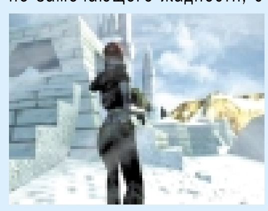
Если мы смотрим со спины на нечто мускулистое, мы шепчем слово из трех букв (TPS, конечно) и бежим за медсестрой Ларочкой... Если мы смотрим с того же ракурса на нечто не менее мускулистое, но восседающее на стальной конструкции, как две капли воды напоминающей марсианский треножник Герберта Уэллса, мы просим медсестру Ларочку удалиться и заняться чем-нибудь общественно полезным, вроде прививки чумки и так уже занесенным в Красную книгу бенгальским тиграм.

Стальной паучище — он же боевой мамонт бравого космического авантюриста — настоящий главный герой **Titanium Angels**, той довольно-таки загадочной вещи, над которой прямо сейчас бьются в конвульсиях лучшие умы SCi, сначала создавшей, а потом предавшей Франкенштейна от автомобильного экшена по имени "Кармагеддон". Основной принцип TA предельно прост и даже несколько прекрасен этой своей простотой: обычный человечек, среднестатистический персонаж среднестатистического шутера от первого лица, только и умеющий, что бегать, прыгать, крутить сальто, карабкаться по не очень крутым стенам и стрелять (пока заявлена лишь одна снайперская винтовка да мины-ловушки), должен стать всего лишь придатком к механическому чудовищу. Железный конь идет на смену крестьянской лошадке! Ударим переходом на членистые конечности по пришельцам, захватчикам, бюрократизму и высоким ценам на боеприпасы! Ура, товарищи!

Паучище следует призывать криком "Титан, ко мне!", и он может перемещаться с жуткой скоростью в любую сторону, бегать по едва ли не отвесным стенам и просто прыгать, но как прыгать... Это почти что полет, управляемый затяжной зависон над чужим ландшафтом. То есть, взирая на ядовито-агрессивно раскрашенный (есть что-то омерзительное, чуждое человеческой природе в этих переливах желтого и синего) аппарат в небесах, аборигены будут силиться понять — паук-убийца это или полезный в хозяйстве мотодельтаплан. И ведь поймут! — когда увидят огромное число артиллерийских стволов, торчащих по сторонам, выискивающих, кого бы рассчитать по баллистике.

Мир будет чужой — то есть совсем. Багровые, точно обмазанные засохшей кровью поверхности средь пузырящихся лавовых бассейнов, дающих потусторонние отсветы, плавно переходят в полубиологические переплетения, простите за натурализм, подземных полуживых внутренностей. Словом, все то же соединение живого и неживого, плоти и технологии, что и в основной идее... От неаппетитных шевелящихся труб до далеких и чистых ледяных замков, кристаллами сияющих в небесах. Всего 16 уровней, громадных-прегромадных.

Собственно, из существенных моментов на сегодня практически все. Остальные обещания невразумительны, точно разработчики всей толпой жуют крекеры и диктуют пресс-релизы с набитым ртом. Пожалуйста: "нечеловечески качественное сочетание экшена с прыжками по движущимся платформам и решением интуитивно понятных пазлов". Дальше, думаю, можно не цитировать. Характерно, что Титана обещают наделить интеллектом и воспитать из него личность, дабы он без помех мог бегать по своим паучьим делам в отсутствие героя, выдающего себя за главную местную пизанскую башню, не замечающего жадности, с



которой первые экскурсанты рассматривают дикий окрас стальных паучьих лапок. Звать его, кстати, если это кого-нибудь интересует, Кармен Блейк. Поэтичная фамилия "Блейк" среди ваятелей шутеров нынче на втором месте после Ньюкем-Крофт (с недавних пор имя этой супружеской пары пишется через черточку, а в семье наблюдается прибавление. Паз-драв-ля-е-м!), а насчет "Кармен" я как-то даже сомневаюсь, мужское ли это имя... Как бы чего такого не вышло...

EXE Фраг Сибирский



Бомба для братвы

ДЕЛУ КОНВЕРСИИ ЖИТЬ В ВЕКАХ

THE GLYPHS
(рабочее название)

Coil
www.coil-inc.com
Дата выхода не объявлена (как и издатель)

Итак, TC... В очередь, в очередь! В отличие от прочих честных, ничего-не-скрывающих, бесхитростных, как зевок тиранозавра, Тотальных Конверсий, **The Glyphs** чего-то темнит и химичит со своей родословной. "Я с "движком" от вашей любимой Игры "Ку-2", но на коде от вашей второй любимой Игры Heretic 2", — заявляет подследственная. Ну, во-первых, это не наша любимая Игра номер один и даже не наша любимая Игра номер два... Наша любимая Игра — это... Впрочем, неважно.

Означает сие лишь то, что The Glyphs (кстати, мы о ней уже немного писали — в #3) это ТэПэЭс. Причем, если Heretic 2 был первым в мире TPS с многопользовательским режимом, то The Glyphs — первая в мире Third Person Shooter Multiplayer Only Total Conversion, или — просто и ненавязчиво — TPSMOTC. Искренне надеюсь, что вскоре на нас обрушится целый поток всяких разных TPSMOTC, одна краше другой, и в журнале, возможно, придется даже завести раздел TPSMOTC, со своими "Приговорами" и "Первовзглядами"...

Но мы отвлеклись. Игра разрабатывается командой Coil, игровой стаж членов которой, по их же, членов, уверениям, насчитывает аж 20 лет. Что, впрочем, абсолютно не делает погоды, потому как послужной список сотрудников Coil исчерпывается "участием в создании" мода к "Ку-2" под названием Air Quake, CTF Expansion Pack и порта все того же "Ку" на N62 (играл-с... ужас-с...). Молчали бы уж лучше в тряпочку...

ДИСКОБОЛЫ И РАЗДОЛБАИ

С ходу выделим Основное Нововведение — любимый мною арсенал. Он состоит из одного ("единичка") предмета — диска. Эта штучка, похожая на одну из боевых единиц классика национальной охоты на скальпы товарища Хищника, только с инверсионным следом, прежде всего выступает как оружие метательное, но не нуждается в патронах. Кстати, в качестве главнейшего вдохновителя Coil'овцы уверенно называют Street Fighter 2, который, мягко говоря, к TPS не относится. То есть данная TC есть попытка перенести в мир шутеров идеологию трехмерного файтинга, и жесткая мультинаправленность совсем-совсем не случайна. Звучит сомнительно — ведь, помимо взятых из Heretic 2 ужимок-телодвижений (прыжков-перекатов), эти, уж простите за выражение, дискоболы The Glyphs могут лишь атаковать диском и блокировать атаки красивым магическим полем. На новый "Теккен" явно не тянет, согласитесь. Хотя, само собой, бонусы добавляют веселости — диски начинают быстрее летать, громче взрываться и, как бы это помягче сказать, самонаводиться на цель. В умах разработчиков даже бродит шальная мысль сделать эти диски оружием ближнего боя, чтобы было "совсем как в "Стрит Файтере"!". Мама.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ КОМБАТ

Раз уж они пытаются выдать TC Quake 2 за файтинг, то будем и рассматривать ее как файтинг. Иначе говоря, из трех вечных вопросов этого несчастного action-поджанра, а именно "кого?", "чем?" и "где?", я ответил лишь на второй.

Персонажи — содранные с тошнотворного аниме (второй неисчерпаемый источник вдохновения) людишки и машиноподобные создания, общим числом в восемь человеко-кибер-единиц, каждый с неизменно темным прошлым и сомнительными мотивами. На картинках все видимые невооруженным глазом горе-герои неотличимы от ушастого старины Корвуса.

Арены — семь штук; нам говорят, что они связаны с темным прошлым персонажей, а еще невероятно культурны и архитектурно разнообразны. Ясное дело, верим на слово, хотя на скринах нет ничего кроме жутко однообразных и унылых готических залов с арками и мостиками, и все это в подцензурной цветовой гамме первого "Квейка" с подписями типа "это — крутой фэнтезийный ландшафт, а вот это — райские сады Эдема".

Да, чуть не забыл: Второе Основное Нововведение. Ни за что не догадаетесь, что это... Думаете, новые режимы многопользовательской игры, вроде разгрома банкомата в Kingpin'е? И не надейтесь. Второе Основное Нововведение — это HUD. Помните полосочку внизу экрана, где отображались проценты здоровья и прочая ерунда? Так вот, теперь она не полосочка. Теперь это тяжелая золоченая вычурная панель, занимающая половину экрана, с инкрустированными многокаратными бриллиантами датчиками и указателями... Слушайте, братцы-кролики из Coil, у меня к вам чисто конкретное деловое предложение: выпустить серьезную такую чисто пацанскую TC Quake 2, без всяких выкрутасов, но с этой панелькой. Еще положите в каждую коробочку по золотой цепи в ствол шотгана толщиной — и наши братаны с пальцами оторвут. В натуре.

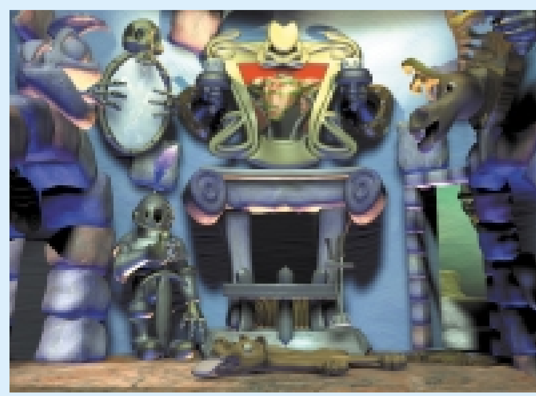


Фраг Сибирский

Существа для маленьких

CREATURES ADVENTURES

www.creaturesadventures.com
Cyberlife/Creature Labs
www.cyberlife.co.uk
Mindscape
www.mindscape.com
Осень 1999 г.



Хорошо, когда у людей все в порядке. Два года назад имя собственное Creatures было известно лишь редким энтузиастам. Идея о существовании искусственной жизни в пределах настольного компьютера волновала неокрепшие умы. Сегодня Creatures превратились в торговую марку. Профессионалы из Mindscape организовали качественную рекламную кампанию, игра неплохо продается, но ощущение... причастности к тайне исчезло. "Существа" без принципиальных изменений перекочевали во вторую версию, готовится третья часть (мы писали о ней в прошлом номере). Cyberlife "отпочковала" специальную фирму — Creature Labs, которая "ведет" линейку игр Creatures. Да, теперь их будет много. К примеру, Creatures для самых маленьких — **Creatures Adventures**.

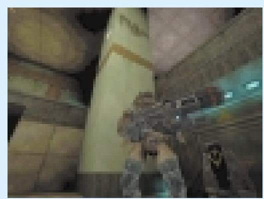
И в самом деле, давно пора. Уже в первых Creatures был заметен некий перекос — развеселые пейзажи, которыми обычно украшают стены хороших детских садов, и совсем не детские меню на их фоне пугали и детей,

Ранняя пташка

STARSIEGE: TRIBES 2

Dynamix
www.sierra.com/dynamix/
Sierra
www.sierra.com/
2000 г.

Сам не знаю, зачем пишу эти стоки. Бью челом об асфальт, прошу простить неразумного, но просто не могу удержаться. Да, до продолжения игры Starsiege: Tribes, а точнее, до выхода неизвестно чего под названием **Tribes 2**, еще жить и жить, уж как минимум — больше года, сами авторы во всех интервью начинают со слов "мы еще в стадии планирования и экспериментов, работу над игрой можно считать не начавшейся всерьез". Ну и что? Зато игра-то какая!



Без предыстории не обойтись. Несколько месяцев назад на двух или трех Web-узлах почти одновременно опросили народ: какую игру они считают претендентом на титул "сетевой игры тысячелетия" (точнее, на разных сайтах по разному, где-то "онлайновая игра года", "лучшая сетевая игра" или другая похожая формулировка). Как вы думаете, как распределились голоса? Те, кто внимательно читает .EXE, знают (смотрите восторженный рассказ о Tribes в январском номере за этот год), что, хотя первое место у второго "Квейка", само собой, никому не отнять, но вот второе... Оказалось, что народ не возлагает особых надежд на Quake 3, не верит в Unreal Tournament, не хочет ждать Team Fortress 2 и не помнит Quake и Half-Life. Толпы, захлебываясь от удовольствия, играют в Starsiege: Tribes.



Да, мы в нашей заснеженной (хе-хе, на улице сейчас 32 выше нуля) России, где по улицам бегают медведи с матрешками в зубах, а Internet доступен только во сне, и даже там не каждому по карману, никогда не поймем, в чем магия Tribes. А если и поймем, то, увы, не для самой Tribes, а для одного из ее далеких потомков (если предположить, что лет через пять-десять Интернет будет доступен каждому и у нас). А пока... Пока давайте помечтаем.

Итак, открыли январский номер на стр.74, прочли статью заново, тяжело вздохнули и прониклись идеей гигантских пространств, где кланы доблестных воинов бьются командами не на жизнь, а на захват территории. И задумались, каково это — чувствовать себя нужным, сильным, могучим.

А теперь мощным усилием напрягли мозги и подумали: как можно после такого успеха не выпустить продолжение? Получилось? Вот-вот, и у разработчиков тоже соображалки хватило. И, что показательно, они не хотят неосторожным движением сломать удачную конструкцию и прямо говорят: это будет похоже на автомобиль, у которого турбировали двигатель. Все то же самое, но намного приятнее.

Итак, что же будет новенького. Улучшенная графика (в частности, уровень детализации будет динамическим, и за счет этого видно станет дальше), карты станут больше — кроме традиционных матчей 10 на 10 и 16 на 16 можно будет, к примеру, поиграть 48 на 48 человек. Как вам это? Правда, без ускорителя уже не запустится, OpenGL необходим.

Появится вода, которая, видимо, сильно повлияет на геймплей. Но деталей не раскрывают — молчат, как партизаны. Будут наземные транспортные средства и новый интерфейс для командного взаимодействия. Все будет, надо только подождать годик-полтора.

А что лично мне нравится в Tribes и чего я (вопреки всей предыдущей истории хороших начинаний) жду от Tribes 2 — так это атмосферы дружбы и взаимоуважения. Она умерла в Quake 2, но возродилась в Tribes. Жаль только, в игру, по примеру Quake 3, впихнут ботов, и теплое чувство локтя потихоньку вытеснится желанием померяться соответствующими органами...

.EXE Господин ПэЖэ



и доцентов. В Creatures Adventures содержание наконец придет в соответствие с формой. Графика станет еще ярче и доступнее, а злобные меню исчезнут совсем. Но главное — прославленная технология "artificial life", сделавшая Creatures знаменитыми, останется в "детской версии" практически без купюр.

Вместе с норнами малыши (от 5 до 25 лет) будут исследовать окружающее пространство. Понятное дело, норны, особенно молодые и неученые, не самые послушные товарищи. Таким образом, Creatures Adventures превращается в постоянно изменяющуюся игровую площадку для детей — человеческих и электронных. Помню, в детстве я мечтал об игрушечной газовой плите. Умолял родителей купить мне ее, а зачем — убейте, не помню. Надеюсь, не для того, чтобы поджаривать в духовке матросов революции. Новые дети войдут в 21 век с электронной кухней, в которой смогут готовить норнам еду. Кроме того, в их распоряжении окажется "конструктор погоды", с помощью которого без особенных проблем можно устроить снегопад посреди жаркого лета.

Несмотря на внешнюю простоту управления, игра сохранила довольно сложную начинку. Мир, в котором живут норны, представляет собой закрытую экосистему, и каждое действие игрока влечет за собой целую череду последствий. Только в "детской версии" Creatures последствия будут очевидны, а причины, их вызвавшие, — доступны для понимания. Точно так же, как и во "взрослой" игре, норны производят потомство, мудреют с годами и умирают через 10 часов реального времени.

"Детский мир" достаточно велик — около 15 зон, от детской площадки до замка с привидениями. Более того, Creatures Adventures первыми выйдут на просторы Интернета в рамках новой программы Creatures Playground. Разработчики предполагают создать в Интернете некое сообщество Creatures и их поклонников, виртуальную территорию, на которой владельцы различных продуктов из линейки Creatures будут играть вместе. Этим амбициозным планам суждено сбыться в начале 2000 года.

.EXE Олег Хажинский

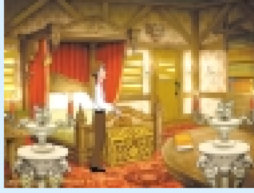
История одного квеста

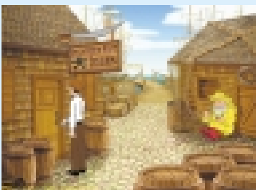
НЕ ПО ПРАВИЛАМ

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

Prelusion
www.prelusion.com
Crystal Software
www.crystal-software.com
Дата выхода не объявлена

Прежде чем мы поговорим об этой вот штуке с совершенно непроизносимым названием (см. также нашу заметочку в #5'99), очень хотелось бы, чтобы вы прониклись и оценили: **Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria** находится в разработке с середины 96-го (одна тысяча девятьсот) года. М-да... Видите ли, это рисованный квест. А хорошему рисованному квесту время нипочем: квесты этой породы вне времени, они не стареют и только становятся благородней, как хорошее вино. Это если квест хороший... А если нет, то, как и плохое вино, он превращается в уксус...





ПРОЛОГ

В декабре 97-го некая шведская Prelusion наконец-то вылезла со своим "Гилбертом" из подполья и даже почти сразу заключила контракт с издателем — Alive Mediasoft. Знаете, сейчас мне почему-то кажется, что в далеком и прекрасном 97-м издатели толпами собирались под окнами молодых и талантливых разработчиков красивых, пышных, сияющих великолепием адвенчур и скандировали хором "квесту да-вай!". Но это лирика. А факт в том, что даже после скорого развала Alive "Гилберт" не сгинул в неизвестности, а был с радостью взят на вооружение в Crystal Software, ранее заведовавшей софтовой частью Mediasoft. Радость эта продолжалась вплоть до весны-98, когда серьезные дяди-паблишеры стали с опаской коситься на полоумных, что-то там рисующих во время шествия Первых Реальных Трехмерных и иже с ними, и урезали "Гилберту" финансирование. Типичный конец типичной истории... но не этой. Prelusion, не покидая издателя, нашла спонсора в лице какой-то совершенно уж левой Vindue и как ни в чем не бывало продолжала рисовать. Продолжает и до сих пор... То есть мы имеем квест никому не известной компании, за четыре года разработки не только не загнувшийся, но и вполне даже процветающий (тьфу-тьфу, чтоб не сглазить...). Постыдились бы вы, предавшие народ бывшие монстры-квестостроители!

УЖЕ И ПОГАНКИ ВОРУЮТ

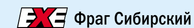
Если взглянуть на имечко героя в названии, то сразу становится ясно, откуда растут ноги этого почти-что-долгостроя: Гайбраш Трипвуд, Гайбраш Трипвуд и еще раз Гайбраш Трипвуд. Вечная лампочка Monkey Island вскормил и воспитал не одно поколение квестодельцев. Если же посмотреть на скриншоты, то можно разглядеть даже порядковый номер MI: кажется, классический второй, а не довольно сомнительный The Curse of Monkey Island. Только симпатичней.

Эти буколические слайды яркой деревеньки под полуденным солнцем с кучей разнообразных деревянных механизмов и любопытных строений вызывают острое чувство ностальгии, возвращения чего-то важного и значимого, что, как казалось, давно уже было утеряно. Посмотрел я на заведение под вывеской "Расщепленная мачта" и сразу вспомнил ту, другую таверну, Прибежище Настоящих Головорезов, куда вошел много лет назад, еще не зная даже, что существует такой жанр, адвенчура. А совсем не шерифовский дом шерифа, с кроватью под красным балдахином с кистями напомнил... Да вы знаете, наверное.

А мрачные кадры интро, где та же деревенька предстает темной, угрюмой, зловещей, рассказывают историю. С довольно простенькой, традиционно незамысловатой завязкой: был волшебный гриб, и был злой колдун, с помощью этого гриба побежденный. Гриб этот с того времени красовался на центральной площади городишки Плунгория, и горожане исправно несли вокруг этой волшебной поганки с кривой ножкой круглосуточное дежурство да каждое лето устраивали грандиозную попойку в честь дня-победы-над. И вот за неделю до очередного сабантуйчика гриб взяли и утащили. Все нормально, да только охранял (ну... должен был... секьюрити из него, прямо скажем, неважный) родной дедуля Гилберта Гудмейта, главного, понимаешь ли, героя. И теперь, ежели за семь дней грибок не сыщется, дедуля распрощается с жизнью. Предельно классично. Слушайте, ну вот если подумать — это каким же надо быть сторожем, чтобы у тебя из-под носа увели гигантский гриб, один на все королевство? Может, так ему и надо, дедуле этому? Тем не менее будем искать. Долго, упорно.

После без малого четырех лет разработки вот так, с ходу назвать срок релиза было бы просто некрасиво. Разработчики и не называют... Но где-то на момент написания этой фразочки "Гилберт" вышел на стадию альфа-версии. Все собрано и даже местами работает. Может, и правда скоро выпустят? А может, найдут еще спонсоров и перерисуют все сызнова, и кто-то в новом тысячелетии наткнется на процветающий квест с десятилетней родословной, и вспомнит, что адвенчуры — были.



 Фраг Сибирский

Редкий уродец

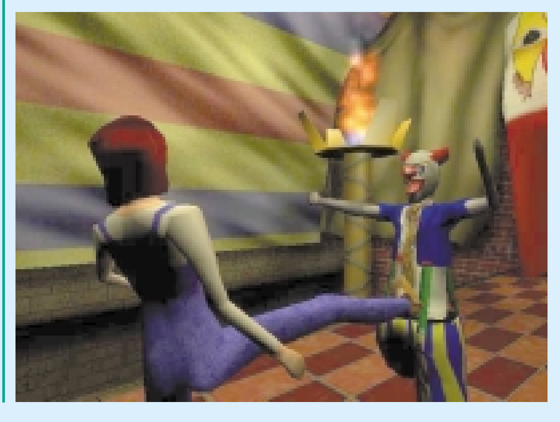
DISFIGURED

Xyla Development Team
www.xyla.co
Дата выхода не объявлена

Эх, существовал бы добрый боженька, научил бы он разработчиков, что врать нехорошо, молниями по голове настучал бы... И перестали бы они писать на главной страничке своего Web-сайта: "Жанр файтингов вот-вот сделает огромный шаг вперед. Ни одна игра еще не предлагала большей новизны в технологиях и игровом процессе"...

А уж описания вроде вот этого вообще автоматически заталкивались бы в глотку сказавшему: "**Disfigured** можно охарактеризовать как action-игру от третьего лица типа Tomb Raider с захватывающим дух действием из Tekken, и все это поверх технологии из Quake 3, причем возможность создавать собственных персонажей и боевые стили увлечет сторонников ролевых игр, а уж какие онлайновые миры можно строить — это что-то..."

Если выразить простым русским языком не то, что сказано, а то, что хотели сказать, то получится примерно такой текст: "Паблишеры, коровы наши дойные! Что ж вы все даете и даете деньги на безымянных десантников и молочные железы Ла-



рочки, а нам ни цента так и не перепало? Мы ж на все готовы — хоть железы рисовать, хоть мускулы, в любой жанр пойдем, что скажете — все сделаем! Только денег дайте, а?"

Не надо обвинять меня в предвзятости, разве что в небольшом утрировании. Да, формально делается более-менее традиционная драка, с ударами, блоками и прочими неотъемлемыми атрибутами жанра. Да, будет достаточно своеобычный арт, больше всего похожий, пожалуй, на K.I.S.S., о котором мы писали в прошлом номере. Но в целом самоназвание игры (Disfigured) вполне точно соответствует заголовку.

Будет и сюжет. Ну, такой, знаете ли, action-сюжет. "Мы" — некая неорганическая форма жизни, когда-то бывшая игрушкой у маленького ребенка, но с тех пор немножко изменившаяся. К худшему. Эти самые игрушки невзначай истребили всех людей на земле и разделились на племена. Наш герой будет проникать в крепости других игрушечных племен и выполнять, как пишут разработчики, some type of mission. Победив 16 оппонентов, можно считать, что хеппи-энд не за горами. Да, чуть не забыл: кроме action-сюжета, будет и action-gameplay. В смысле (опять-таки, по словам все тех же разработчиков), гибрид "Каратеки", "Теккена" и "Мортал Комбата". Простенько и со вкусом.

А что и в самом деле выделяет эту игру из длинного ряда драчек — так это скромненькое такое наличие трехмерного редактора скелета модели, с помощью которого самим игроком создаются ключевые кадры анимации. И именно из них и состоит уникальный стиль драки. Грубо говоря, можно (если ты талантлив) нарисовать удар пяткой в нос, а можно и значительно ниже. К сожалению, при попытке смоделировать честную физику программисты из Xyla немедленно обнаружили, что при ударах люди обычно падают, и играть в такую игру очень скучно.

Но они же у нас новаторы, правда? Решение пришло быстро: борцы стоят на особых дисках, переворачиваться не способных, и имеют очень мощные лодыжки, от ударов не гнущиеся. Мне это напоминает Панча и Джуди (или Петрушку и любого из его оппонентов). Бросать врага нельзя, единственный тип борьбы — это град быстрых ударов в разные места тушки. Вам скучно? А вот авторам весело — они рисуют свои собственные движения и рот их растянут в улыбке.

Хорошо еще, паблишеры — люди более умные, чем кажется на первый взгляд. Пока так никто и не взял это чудо под крыло. Но, с другой стороны, картинки красивые, наверняка кто-нибудь сломается, и мы с вами вдоволь подергаем скелетов за косточки...

EXE Господин ПэЖэ

Ave, Caesar...

...MORITURI TE SALUTANT!

ARENA AD

www.sci.co.uk/games/arena/arenamain.htm
SCi Games (разработчик и издатель)
www.sci.co.uk
Дата выхода не объявлена

...А еще они, SCi'шники, делают файтинг. Вслушайтесь в эти строки: "Вы все уже знаете, ЧТО Sales Curve Interactive сделала с автомобильным экшеном... А теперь только представьте себе, ЧТО она может сделать с обычным файтингом!" Ну да, легким движением молнии файтинг превращается... в гладиаторский файтинг. Тема не то что бы целинная, а просто, так ее распротак, девственная, чистая, как вода из антарктического льда в тыще верст от советской станции "Мирный". На приставках отдельные позывы, правда, случались, но назвать любой из них "симулятором гладиатора", думаю, не повернется раздвоенный язык и у самого отчаянного фаната чемпиона по метанию трезубцев Спартака и его личного тренера Романцева.

ЦЕНА ГОЛОВЫ

Товарищи же из SCi полны решимости сделать все как у людей и штудируют запоем труд Эдуарда Гиббона про Упадок и Разрушение Священной Римской Империи с целью точно выяснить, сколько в 312 году н.э. стоила свобода одного отдельно взятого индивидуума с перекачанными мускулами, тупо стоящего посередке заваленной трупами опилочной арены и ошалело озирающегося по сторонам с мыслью "Что ж я, блин, сделал-то?". Потому как ее, свободу, планируется предписать Высоким Идеалом для всех и каждого, желающего сделать карьеру не хуже спартакусовской. Действительно, уважаемые, для того чтобы вступить в наш замечательный гладиаторский профсоюз, гарантирующий льготы, двойной пенсионный фонд и спецодежду за счет спонсора (в этом году — меценат Калигула), а также пониженные тарифы в подшефной похоронной конторе (оплата бартером), вам придется пройти одну небольшую формальность — рабом стать. Положено так. Прежней администрацией.

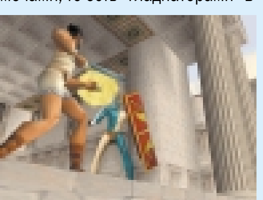
И вот, в бесконечных боях на периферии необъятной Священной, ну, к примеру, на Стене Адриана в Британии или в Помпейском Амфитеатре, постепенно все ближе подбираясь к Риму и, стало быть, Колизею, в наших сердцах будет пылать огонь не жалкой меркантильной страсти к наживе и стяжательству благ мирских, но благородная жажда демократии и равноправия (каковое, впрочем, покупается — точнее, выкупается, — за те же самые римские тугрики, что и мирские блага).

ИГРА НА ВЫБИВАНИЕ

Выбор своего чемпиона из хилого рекрутского поголовья — занятие непростое, потому как коренные зубы посмотреть не дадут, а по внешнему виду отощавших мейлов и фемейлов что-либо сказать



трудно... Это позже, со временем, они будут самым естественным природным образом... нет, не размножаться, что вы, они будут мускулами прирастать — причем так, что все приобретенные пОтом и кровью на бесконечных тренировках бицепсы, трицепсы и трапециевидные мышцы спины будут заметны невооруженным глазом. В силу чего чемпионом наверняка станет гора мяса, давным-давно позабывшая, что у нее когда-то был чудесный аппарат под названием "головной мозг". На накачанные мышцы дозволено будет цеплять доспехи и амуницию, как снятую с поверженных коллег, так и откопанную в укромных уголках очередной арены (о, аркадность!.. явственно представляю себе процесс поиска этой самой амуниции). На доступных скриншотах все воюющие личности оснащены пока исключительно огромными мечами, то есть "гладиаторами" в



прямом смысле этого слова, — по длине они равны человеческому росту, а по ширине — превышают его примерно вдвое (о, аркадность!).

Вообще же гарантируется список гладиаторских зубочисток и зубных щеток неимоверных размеров, с откромсанными руками и ногами соперников в качестве крайнего варианта оружия личной самозащиты. Это те самые "элементы черного юмора", которыми "славятся SCi и подведомственная Stainless Software". Оружие (кроме чужих конечностей, конечно) подлежит опробованию на тренировочных аренах, предназначенных для шлифовки боевых способностей как таковых. Пока вне поля нашего зрения деликатно оставлен такой животрепещущей вопросец, как: "а как у вас с мольбами о пощаде?!". В смысле "можно ли их будет жестоко добивать?" Наверное, можно... В чем в чем, а в добрых чувствах к педестрианам SCi упрекнуть не удастся.

EXE Фраг Сибирский



Riots in Karaganda

FORCE 21

www.redstorm.com/force21
Red Storm Entertainment
www.redstorm.com
3-й квартал 1999 г.

Том Клэнси — старик не промах. То у него в Politika Ельциннашпрезидент аспирин водкой запивает, то вот теперь нам предстоит в **Force 21** сражаться на земле Казахстана на стороне китайских агрессоров (или американских миротворцев). Нормальный такой сюжет. Посильнее "Фауста" Гете. В пресс-релизе имеются фразы от лица китайского генерала, при виде которых иногда хочется рыдать от смеха: "There are riots I hear in Almaty and Karaganda almost daily". С американской стороны ничего столь же забавного нет: там обычный пафос типа "На страже мира во всем мире".

Мы уже рассказывали о Force 21 в УЧУ #3 сего года. С тех пор игра успела вступить в стадию quality assurance testing (релиз намечен на конец июля — начало августа), а команда разработчиков — поделиться с публикой наболевшим.

Джон Фарнсворт (John Farnsworth), продюсер и главный дизайнер игры, сказал, что wargame'а такой красоты мир еще не видел. В наличии имеются такие модные эффекты, как реалистичный разноцветный дым, динамические взрывы и огонь, терраморфинг в реальном времени и даже разлетающиеся от подбитой техники во все стороны gibs, которые будут парить по физически корректным траекториям и валяться на земле именно там, где валялись бы в реальной жизни. При этом никакой балаганной яркости не ждите — в игре все время будет плохая погода, низко висящие тучи и прочие подобные штучки, создающие общее депрессивное настроение. Недавно технический консультант проекта генерал Фрэнкс (Franks) осмотрел почти готовую игру и нашел ее весьма изрядной. Будем надеяться, что генерал свое дело знает.

Между тем, достоверно известно, что китайская армия будет иметь на вооружении Т-72 (да!), усиленный футуристической тяжелой броней "Kontakt 5", опять же модифицированный Ми-26, а также засекреченную пока авиационную технику российского производства. Янки смогут похвастаться, помимо прочего, вездесущим AH-64D Longbow и чем-то, что носит мистическое имя M2A3 Bradley Stinger Fighting Vehicle (BSFV). Разработчики настроены серьезно — на сайте приведен список литературы, откуда брались данные для существующих и рассчитывались параметры для фантастических машин, так вот, в этом перечне есть такие названия, как Jane's Armor and Artillery 1998-99, Army Doctrine and Training Digital Library и огромное количество секретных источников. Впечатляет, без шуток.

Ну что, дадим джазу миротворцам? Или вы предпочитаете мумий тролля?..

EXE Андрей Ом

Некоторые возвращаются

POOL OF RADIANCE II

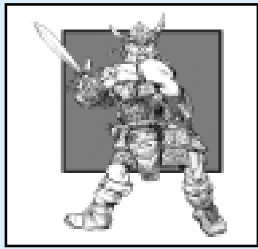
Stormfront Studios
SSI
www.strategicsimulations.com
2000 г.

Pool of Radiance. Возможно, вам эти слова не говорят ничего, зато они ласкают слух настоящих поклонников ролевых игр. Так именовалась первая RPG фирмы SSI, той самой, что произвела на свет Eye of the Beholder, Champions of Krynn и многие другие классические ролевые хиты. Теперь, спустя не меньше тысячи лет SSI готова вернуться на рынок с новой AD&D CRPG. Проект получил рабочее имя **Pool of Radiance 2** и находится под опекой той самой Stormfront Studios, что трудилась над первой частью игры. Динозавры не вымерли, друзья.

Название в самом деле промежуточное, и есть неплохие шансы, что проект назовут Myth Drannor. Ориентирующиеся в Forgotten Realms сразу скажут, что это разрушенный эльфийский город, который теперь пребывает в полном запустении посреди непроходимых джунглей. Когда-то прекрасный Myth Drannor был центром развития магии — древнее волшебство сохранилось и поныне. Быть может, оно лишь поменяло знак, с плюса на минус. Небезызвестные воды (непосредственно Pool) под городом New Phlan приходят в движение под воздействием неведомой магии, и это и есть начало новой игры. Рискнувшие подойти слишком близко превращаются в нежить, и ваша геройская группа получает задание разыскать источник зла, чтобы затем раздавить его раз и навсегда.

Судя по настроениям разработчиков, они склонны максимально придерживаться свода правил AD&D Ed.2. А потому, вы сможете создать партию из четырех персонажей и будете иметь выбор из нескольких стандартных рас (human, elf, gnome, dwarf, halfling, half-orc), а также подобрать подходящие классы (fighter, ranger, paladin, mage, priest, thief). "Движок" полигональный, с пререндеренными задниками. Боевая система (внимание!) не real time — разработчики отдали предпочтение варианту от FF7, где real time и turn based сливаются в удачный гибрид.

Что здесь можно добавить... SSI только что вновь обрела лицензию на AD&D-игры и не захо-



чет снова ее терять. А значит, Pool of Radiance 2 будет приличной игрой по умолчанию. Работа над проектом ведется всего несколько месяцев, впереди год (а то и все два) напряженного труда. Будем ждать.

EXE Александр Вершинин

По другую сторону

DESTROYER COMMAND

Ultimation
www.ultimation.com
SSI
www.ssionline.com
4-й квартал 1999 г.

Все, чем я занимался до того на симуляторном фронте, наводило на такую мысль: хороший эсминец — это тот эсминец, у которого, согласно докладу акустика, уже рванули паровые котлы. Распространенная точка зрения среди подводников...

Однако компания Ultimation, уже успевшая порадовать нас своим танковым симулятором Panzer Commander, вознамерилась изменить это представление. Сейчас у нее в разработке находится игра под названием **Destroyer Command**. Хотелось бы сразу внести ясность: слово "destroyer" переводится именно как "эсминец", и не как иначе, извините.



Игра будет располагать несколькими уровнями командования — в соответствии с тем местом, которое вы в данный момент занимаете на служебной лестнице. Сначала это управление отдельно взятым эсминцем — вот тут можно и из пушек пострелять, и в торпедных залпах поупражняться . Но жизнь на месте не стоит: через некоторое время вам вверяют дивизион — уже четыре боевые единицы, и серьезную роль начинает играть элемент стратегии. А потом ситуация усложняется еще больше: вам предстоит вести в бой целую эскадру.

И еще одно интересное решение: ввести в игру сразу и Тихий океан, и Атлантику. С одной стороны — жестокие бои в составе эскадр Нимитца и Халси, с другой — не менее жестокие сражения при проводке конвоев в Европу. Вообще же, хотя в игру будет включено около сотни различных типов кораблей, вам дадут командовать только американскими эсминцами (таких ожидается 5-6 типов).

Различных миссий — масса. О противолодочной обороне речь даже не идет (еще раз заметим, что ходят упорные слухи о том, будто Destroyer Command и Silent Hunter II будут стыковаться в режиме multiplayer). Но помимо этого нас ждут и артиллерийские дуэли с вражескими кораблями, и торпедные атаки, и обстрелы береговых объектов, и прикрытие конвоев от атак с воздуха... много всего.

Завершающее слово будет таким. До сих пор только одна игра была посвящена эсминцам — это Wolfpack от NovaLogic, да и то посвящение это было на 50 процентов, другие 50 отводились подлодкам.

Таким образом, то, что мы имеем сейчас (точнее, будем иметь), — уникальное явление. А потому не стоит оставлять его без внимания.

EXE Андрей Ламтюгов

Коп выше пояса

“У МЕНЯ БОЛЬШЕ НЕТ ВОПРОСОВ...”

FLESH & WIRE

www.fleshandwire.com/
Running With Scissors
www.runningwithscissors.com/
Ripcord Games
www.ripcordgames.com
4-й квартал 1999 г.

Если вы из тех людишек-микробов, недостойных внимания серьезного серийного убийцы, что не знают значения чисто русских слов “гоу постал” (они же “запосталиться”), то... не надо, ладно? Не читайте дальше, ибо — культ. Компашка с милейшим названием Running With Scissors (глубоко затронувшая душу-тело-сердце каждого шедевральным полотном Postal, позволившим наконец-то всем желающим вслед за Прирожденным Убийцей Микки Ноксом взять в руки дробовик и показать всей этой <BLEEP> Системе, всем этим <BLEEP> копам, чиновникам, многодетным мамашам, продавцам в книжных магазинах, пожарным и таксистам, видеопиратам, Обществу Защиты Животных и <BLEEP> профсоюзам (а также, конечно, этим самым мерзким ДИТЯМ!), как они были не правы, поступив подобным образом с таким славным парнем, как вы) снова в седле с проектом **Flesh & Wire** для все того же издателя Ripcord, который давно уже заслужил Памятник Неизвестному Паблишеру (за отвагу). Надо признать, проектом, вовсе не столь откровенно маньячным и замешанным на КРОВИЩЕ случайных жертв, как “Приключения почтового служащего штата Оклахома”. Ну да, в любой момент готовым сунуть обрез себе под нижнюю челюсть и снести башку, проговорив вынесенную выше в подзаголовок фразочку.

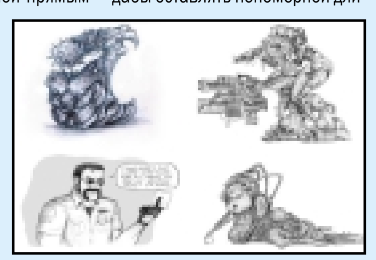
Тут вообще попахивает откровенным предательством: главный герой — кто-бы-вы-думали? — не честный Бостонский душитель или какой-нибудь там Танцующий-на-гробах, а служащий правоохранительных органов, то есть, попросту говоря, мен... ой, коп.

КОП ПОГАНЫЙ

Но “Бегущие с ножницами” есть “Бегущие с ножницами”. Это самый ТУПОЙ, самый ПОХАБНЫЙ и самый ЛЕНИВЫЙ коп, которого только видывали Соединенные Штаты. Плюс еще одна крохотная деталь — у него нет нижней половины тела. Всей.

Как это “куда делась-то”? Что за непристойные смешки? Суперполицейский Ангус потерял ее в неравном бою, находясь при исполнении служебных обязанностей (дрых на посту с порножурнальчиком в обнимку и не заметил, как родной город откушала мерзкая зеленая субстанция). Понимаете ли, совсем без нижней части тела ему тяжело... И добрые бегущие-с-сами-знаете-чем присобачили верхнюю половину Ангуса к здоровенному куску той самой мерзкой зеленой субстанции.

Да, я понимаю: извращенный садистский юмор, асоциальные наклонности, стремление показать свой <BLEEP> всей этой Системе следует решительно выжигать каленым железом и до прилавков ни в коем случае не допускать. И там, на сайте разработчиков (образчик искусства... рекомендую! хочется цитировать и цитировать...), даже есть призыв вроде: “пожалуйста, не используйте свои внутренности в качестве канатов для подтягиваний”. Но подумайте, какие возможности открываются перед полуторным землекопом... то есть, я хотел сказать, половиной полицейского, если она существует в мирном симбиозе с такой гадостью! Она (эта гадость) способна дать в морду выращенным щупальцем (а то и взять за ноги и как следует хряпнуть кого-нибудь об асфальт головой), развивать немыслимую скорость, сжимаясь в шар, вытягиваться вверх, тягуче перетекать по стенам и выполнять роль веревки-банджи при прыжках вниз головой. Верхняя, человеческая, часть (и, что куда более важно, рука с пистолетом) остается в прежнем положении, а нижняя разворачивается, вытягивается куда угодно и движется в любом направлении, как гусеничное шасси танка... только она правильней гусеничного шасси танка. В лучших традициях Чего-то Серого из рассказа Стивена Кинга слизистая способна отделять от себя здоровенные куски в качестве дистанционно управляемых дроидов-”мартышек”, поглощать и обсасывать враждебных гадов, оставляя от них одну лишь одинокую черепушку, небрежно, но сильно выплевываемую, подобно сливовой косточке.



Будучи разорванной прямым попаданием на мелкие кусочки, слизистая субстанция подлежит восстановлению патентованным методом Т-1000, жидкокристаллического терминатора. То есть лечение производится путем наползания на и поглощения отваливщихся частиц. А если еще поднапрячься и представить себе звуковое оформление... Извините, мне нужно выйти.

ПИЩА ДЛЯ СЕРОЙ СЛИЗИ

Главный гад, как водится, не дремлет и даже не поплевывает в потолок, почивая на лаврах. Наша нижняя чудо-деталь — лишь ма-а-а-а-ленький взбунтовавшийся кусочек от той большой штуковины по имени Ньюлид, что с аппетитом позавтракала большей половиной Земли. А она тоже горазда плодить дроидов в любых кол-вах, используя для такой цели наработки в виде пожранных (и обсосанных!) в свое время чудовищных представителей чудовищной фауны далеких миров. Открывают парад-алле летающие глаза, взрывающиеся при соприкосновении с клиентом, и питающиеся исключительно слизью гигантские прыгучие пиявки, да пара видов органических пауков — ходячих мин замедленного действия. Это то, что угрожает склизкой половине Ангуса. А есть еще жуткие твари Двеллеры, живущие под потолком и охочие до человеческой плоти; скрытые хитиновыми панцирями Дрэбы, черепом которым служит органическая шипастая булава; палящие плазменными зарядами Эмбрионы; закованные в сталь Дроны, настолько же тупые, насколько и тяжеловооруженные; и еще куча тварей с полунеприличными названиями. Все это охотится, выслеживает, подкрадывается, таится, обстреливает... Что делать? Строчить в ответ!

Ручного оружия для лучшей части полукопа всего ничего: пулемет Гэтлинга, электрическое орудие и газовая пушка. С последней, кстати, можно извращаться как угодно — было бы желание. Ну, хотя бы устанавливать временные интервалы разрыва зарядов и радиус рассеивания, дабы оставлять непомерной длины газовые стены-заслоны и распылять ядовитый туман. Само собой, многие из вышеперечисленных гадов будут с отравляющими воздух ядохимикатами в самых теплых отношениях, умело прокладывая маршрут в обход очагов заражения и вовсю маневрируя... Так не беда — разряды электрик-гана, попадая в облако газа, образуют в некоем псевдонаучном биоэлектрическом поле смертоносные импульсы, изничтожающие все в округе, так что... Комплексно будем использовать арсенал, ком-плекс-но. Вообще же это самое биоэлектрополе исходит от всех объектов, которые вы в состоянии представить излучающими биоэлектрополе, и достаточно высокий уровень электричества внутри биомассы слизистой составляющей гарантирует долгую и счастливую жизнь Ангуса вместе с неиссякаемым боезапасом для соответствующего орудия смерти.

Postal, мы помним тебя! Ты будешь жить еще долго в наших сердцах. А твой младший братец F&W вполне самостоятелен и, знаешь, не менее дик и хипповат, чем был когда-то ты... Если бы только кинули весточку — когда?! “Четвертый квартал”, — солидно отвечает парень, бегущий с ножницами по лезвию бритвы. Когда-нибудь, ребята! Мы дождемся.

EXE Фраг Сибирский

Пазлом буду — не забуду!

ВЕРОЯТНОСТНЫЕ РОБИНЗОНЫ

SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY (REAH 2)

www.project2.com/reah2/reah2.html
LK Avalon
www.lkavalon.com/
Project Two Interactive
www.project2.com/
2-й квартал 2000 г.

Кажется, у нас тут сложилась деликатная ситуация. Видите ли, речь сейчас пойдет о такой страшной штуке, как клон, простите за выражение, Myst'a. Как вы знаете, вопрос о богоугодности этих несчастных начисто снимается фактами из жития самого Пророка — точнее, количеством срубленных им бакинских. Кстати, кто-нибудь слышал о провалившемся в прокате Myst-клоне? Что я хочу сказать — может, такие и есть, но — не в нашем районе. Те, что сгинули где-то над океаном, словно "Титаник", повстречавшийся с Летучим Голландцем в Бермудском треугольнике, не донеся до мира сам факт своего существования.

Ну, как, к примеру, получилось с самым первым детищем польской LK Avalon, от которого даже названия-то не сохранилось... (Помнится, сюжет там здорово напоминал не менее польскую эпохалку "Секс-миссия", больше известную как "Новые амазонки"... М-м-м... Но мы, кажется, уходим от темы, хоть я и понимаю, что ЭТО — гораздо интереснее, чем скучный "Мист".) Потом Avalon сделала — на радость мистоманам — игрушку Reah. Все как в "Мисте", но без его олимпийского спокойствия, с суматошным и спорым видеорядом и прочувствованной общей эстетикой. Тамошний сюжет играл примерно такую же роль, как и в процессе перетягивания каната. Пазла на пазле, и пазлой погоняет — решение головоломок ради этих самых головоломок... Кому-то нравится.

НА ПУТИ ИСПРАВЛЕНИЯ

Но нынче авалоняне твердо решили исправляться. В грядущем квесте с ГОСТ-наименованием **Schizm: Mysterious Journey** (он же Reah 2, хотя это как бы скрывается, да и я вам ничего об этом не говорил, тс-с!), по их кипящим уверениям с разрыванием на себе тельняшек, все, конечно, "будет, как в "Мисте", только с сюжетом и ваще лучше". Речь там пойдет о трех новоявленных робинзонах, катапультировавшихся на поверхность неизвестной планетенки после аварии грузового шаттла. Точнее, о двух робинзонах — спасательная капсула третьего бесследно испарилась, точно провальный мистообразный квест. А может, ее зажал мертвой хваткой кто-то очень нехороший... Хотя нет, это уже чуть-чуть другой вариант сюжета — для id Software.



Тем не менее, обнаружив кучу всякого добра, вывалившегося из разбросавшего внутренние отсеки по окрестностям корабля, каждый из семейства Крузо начал лелеять планы срочной эвакуации с места крушения, видимо, на чем-то вроде космического плота. То, что протагонистов (в просторечии — главных героев) двое, безусловно, радует. В духе старых квестов от LucasArts — возможность вовремя сменить надоевшую морду протагониста-1 на чуть менее надоевший фейс протагониста-2 ой как воодушевляет — особенно при раскалывании какой-нибудь безысходной задачки. Ну и, понятно, помимо параллельного независимого исследования, именуемого "свободным поиском", потребуется нечто похожее на плодотворное творческое сотрудничество. В это самое сотрудничество, завершающееся к обоюдному глубокому удовлетворению полной и окончательной победой, надобно будет вовлекать и совершенно посторонних NPC в количестве нескольких (точное число боевых единиц жутко засекречено) штук. Не так плохо для мистопоклонников.

ОДАРЕННЫЕ УДАРНИКИ

Планета, понятно, является не пустынным шариком, где обещанные персонажи живут-поживают в забытых оазисах под пальмами. На ней есть все, что только способна вывести рука поднаторевшего в "Мистах" "одаренного (с гарантией от Avalon) художника". То есть, если вдруг какой пейзажист окажется недостаточно одаренным, мы с чистой совестью можем требовать денежки обратно. Но вообще картинки эффектные, там есть и извечные парящие города на воздушных шарах, и подземелья (естественно, зловещие и таинственные), заброшенные индустриальные нагромождения и неспешно дрейфующие органические неохватные корабли. Ударный труд. Налицо сочетание замкнутых и открытых пространств, что, в принципе, не имеет для квеста такого значения, как для крутого шутера, и не говорит ни о чем, кроме степени трудолюбия все тех же "одаренных художников". Та же самая штука под названием V-Cruise engine, что использовалась в Reah, должна увязать сотни разнородных полотен в более-менее связное и плавное действие, с шикарным панорамным обзором на 360 градусов.



КАМЛАНИЕ НА КЛЯТВАХ

Паны разработчики посыпают головы пеплом и божатся, что осознали и приняли к сведению все недостатки Reah и в Schizm намертво привяжут все головоломки к сюжету, сделав их "серией препятствий, решить которую необходимо для раскрытия великой тайны". Не очень-то обнадеживающе звучит, правда? Даже этот, как его... "Седьмой час"... или "Одиннадцатый гость"? — и то представляет собой серию головоломок. И тайна есть. К тому же паны сразу добавляют, что, мол, мы тут пазловую адвенчуру ваяем, а не какую-то там сюжетную байку со всякими ненужными бла-бла-бла. Что же касается бла-бла-бла в самом Schizm, то есть, простите, диалогов, то всю работу по их написанию, равно как и производству хоть сколько-нибудь запоминающихся характеров и доведению до ума мало кого волнующего сюжета, то в LK Avalon искренне надеются свалить все это на плечи "очень известного писателя-фантаста"... почему-то австралийского. Myst-клон, похоже, будет самый что ни на есть клоновый и мистовый, а дай панам авалонянам волю, они бы и Лема ангажировали... На характеры.

EXE Фраг Сибирский

ACTION

СМЕРТЕЛЬНОЕ И ОБНАЖЕННОЕ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ФРАГА СИБИРСКОГО

Огнестрельное оружие в FPS

Господь бог, как известно, всего-навсего создал людей, а полковник Самуэль Кольт уравнял их в правах. Страшно подумать, что было бы с нашим самым любимым и благородным FPS-поджанром, если бы тот самый шибко умный китаец так и не додумался до селитровой начинки для своих петард, а еще кто-то безымянный не уложил свинцовый шарик на пороховой заряд… Представляете?!





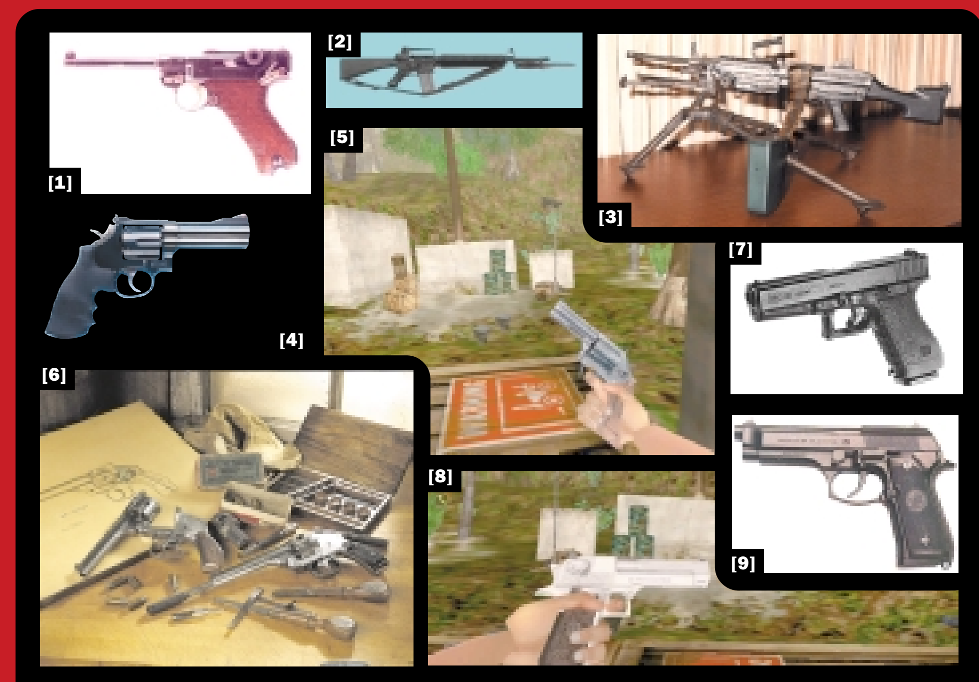
ещерные люди добывали своего нелегкого фрага-троглодита из соседнего племени исключительно каменным топориком (сельскохозяйственными вилами, монтировкой, докерским крюком...) и были счастливы. Современный хомос беллум недоволен низкой скорострельностью рэйлгана, его волнуют маленький размер точки лазерного целеуказателя у реактивного гранатомета и незначительное время залипания сгустков глюон-гана. Прогресс средств для переведения материи из одного состояния (живого) в другое (очень другое!) не топчется на месте, штатные дизайнеры оружия, которым велено без повергнущего шотган чудовища не возвращаться, лихорадочно листают старые комиксы и журнал "Оружие и амуниция" в поисках чего-то прекрасного и далекого, доселе не стреляного. И обычно находят.

Даже в столь ограниченной – хотя бы пресловутым балансом пресловутого геймплея, не позволяющим направо и налево использовать подземные ядерные боеголовки, – области одинаковые экземпляры встречаются редко. Когда перед кем-то встает проблема, какой бы еще крутой ствол посадить четвертым вариантом на "семерку", этот кто-то страсть как не хочет быть раздавленным достопочтенным Г-ном ПэЖэ, свято блюдущим неприкосновенность bullgut'а, и воленс-ноленс вынужден выдумывать что-то более-менее оригинальное. А поскольку этот гипотетический автор волен выбирать из почти что бесконечного количества плодов древа "милитари сайнс-фикшн" и собственной испорченной боевиками фантазии, всеобъемлющая классификация вооружений безымянных сыновей морского пехотинца потребовала бы, мягко говоря, побольше места, чем три страницы колонки. А ББ почему-то не хочет пока редактировать предложенный журнал "Firearms.DLL", ссылаясь на низкое качество полиграфии.

Но кое-что полезное в этом направлении сделать можно. К примеру, взять РЕАЛЬНЫЕ модели, нашедшие свое прибежище в игровых оружейных слотах, и сказать о них пару ласковых и теплых. В конце-то концов, благодаря все тому же R6, сейчас, будучи разбуженным посреди ночи взводом ОМОНа, любой среднестатистический стратег без запинки ответит, что такое есть ХК МП5 и чем он отличается от МП5 ПДВ. К тому же, если даже не брать в расчет исключительно суровые спецназовские симуляторы, огнестрельные предпочтения разработчиков, даже тех, что понимают в современном оружии ровно столько же, сколько я – в подводных лодках

класса “Лос-Анджелес”, очень занятны. Тут, конечно, надо отметить еще и ситуацию с лицензиями — только подлинные ценители могут позволить себе раскошелиться на торговую марку настоящего Хеклера... Но ведь если ствол звучит, как МП5, стреляет, как МП5, и при этом выглядит, как МП5, то, скорее всего, это и есть МП5... То есть любое оружие, поддающееся визуальному опознанию, я буду без всякого стеснения классифицировать.

Сегодня мы остановимся исключительно на тех представителях племени наших железных друзей, что характеризуются еще одной американской поговоркой как “всего лишь средство для метания пуль”. То есть не обижайтесь, ежели за кадром останутся ваши ненаглядные базуки, портативные ракетные комплексы и легкие противотанковые установки М-72, а также напалмовые огнеметы, ОК?



[1] Начало начал... Нам дали ПАРАБЕЛЛУМ! **[2]** M16A2 в полной боевой готовности. **[3]** M249... Ну никуда из дому без такой игрушки! **[4]-[5]** “Смит-Вессон”, модель 586. Как видите, вариант “Треса” от реального неотличим. Гениально. **[6]** Рабочий стол. Музейный экспонат фирмы “Смит-Вессон”. **[7]** Всеми любимый “Глок-21”. **[8]** “Пустынный орел” от “ИМИ”. Реальный вариант приводить не буду — незачем... **[9]** Скандалистка “Беретта”. А по виду и не скажешь...

Револьверы и автоматические пистолеты

Начнем с цифры “2”, ибо именно на нее вешаются, при наличии таковых, пистолеты суть огнестрельное оружие, которое во время стрельбы удерживается одной рукой. Если не вдаваться в конструктивные особенности, то револьвер, вообще говоря, — тот же пистолет, хоть и своеобразно устроенный. Что такое вращающийся барабан и как он работает, тому, кто хоть раз в жизни видел фильм с Клинтом Иствудом, объяснять не надобно. Пронто.

Встречающиеся в FPS револьверы можно пересчитать по пальцам руки маленького серого человечка. “Дикий запад” Outlaws следует принять за историческую реликвию. Там фигурирует старый добрый классический, калибра 0,44 дюйма револьвер фирмы “Кольт”, город Хартфорт, Коннектикут, образца 70-х годов 19-го века. А вот гордость другой, не менее уважаемой фирмы “Смит-Вессон”, что в Спрингфилде, Массачусетс, — ну, скажем, модель 35, “Кит-ган” с шестидюймовым стволом, калибра где-то “.44 магнум” — совершенно неожиданно всплыла в саге о воинствующей деревенщине Redneck Rampage. “Кит”, кстати, и означает предметы из комплекта вещей для спортсменов, туристов, охотников и прочих фермеров с ранчерами.

А вот и всем известный длинноствольный “Кольт-Питон” чудовищного калибра “.357 магнум”. При желании его можно наблюдать еще и на коробке с Monty Python’s Meaning of Life, а также на обложке .EXE #1’98. Отличительная черта, делающая его легкоузнаваемым, — вентилируемая планка над стволом. Еще не догадались? А с лазерным прицелом? Ага, из Half-Life, он самый, родимый. Если наличие первых двух экземпляров было в какой-то мере обусловлено социокультурной средой, то в “Халфе” заметно откровенное стремление выставиться и помахать у нас перед носом чем-то доселе невиданным. Может, с орудийной мощью у “Питона” все в порядке, но вот зря его наделили точностью и дальнобойностью снайперской винтовки, превратив в оружие массового истребления, грозу морских пехотинцев и болтающихся под потолком барнаклей.

И, кажется, последний настоящий револьвер в жанре — верный спутник потерпевшей кораблекрушение нарушительницы границ частных владений из Trespasser’a, вороненый “Смит-Вессон”, модель 586. Старина “Трес”, вообще-то говоря, это отдельная история. Игры с такой свободой обращения со всеми встречными огнестрельными объектами не было раньше и не будет в будущем. Не думаю, что кто-то по достоинству оценил все величие ходячей иллюстрации к справочнику по стрелковому оружию, где было абсолютно все, что можно только пожелать. Ни один охотничий симулятор и в подметки не годится. Trespasser — игра в этом плане гениальная, и я помяну ее добрым словом еще не раз и не два.

Автоматические пистолеты. Поскольку трудно представить себе FPS, где фигурирует однозарядный, заряжающийся с дула пистолет, то можно преспокойно обойтись без слов “автоматические” или “самозарядные”. Думаю, принцип действия не нуждается в комментариях — и нас не волнуют детали вроде автоматического предохранителя и самовзвода. Так что...

В нашей истории есть всего один “Парабеллум” — конечно же, из “Вульфенштейна”. Где еще, как не в застенках гестапо, употреблять данное творение Георга Люгера... От себя могу добавить, что служил он верой и правдой, нареканий нет. И перезаряжать не надо было...

Пожалуй, самая популярная модель в мире — это девятимиллиметровая “Беретта” М-92. Думал ли старикан Пьетро Беретта на заводике в Гардоне Валле Тромпиа, запуская в 1915 году свое производство, что восемьдесят с лишним лет спустя этот мощный пистолет военного образца, на свою беду обладающий на редкость фотогеничным внешним видом, окажется растиражированным и опошленным киношниками всех мастей и калибров? Разве можно сейчас не узнать эту выступающую дульную часть ствола и корпус из нержавеющей стали! Таким по праву гордится Blood 2 — хоть тамошние горе-стрелки и вывинчивают до вывиха кисть с оружием, простреливая баллоны с газом за спинами атакующих чистильщиков. Трудно сразу сказать, почему в “Кровище” используется именно “Беретта”, родимая... Может, в кино случайно увидели?

В R6 применяется модификация М-92 ФС, принятая на вооружение в армии США в 86-м году. (Кстати, в момент этого самого принятия разгорелся неслабый скандал — как же, итальянский пистолет вот так нагло берет и заменяет на фиг патриотичный “Кольт” 1911... Поговаривали даже, что принятием “Беретты” американцы отмазались от угрозы ликвидации своих ядерных баз в Италии.) Здесь никаких вопросов и придирок нет — в спецназе “Беретта” теперь у каждого второго, без всякого кино. Вообще же ребята из Red Storm — дотошные профессионалы, а не эстеты. Никто кроме них и внимания не обратил на пистолеты прославленной своими пистолетами-пулеметами “Хеклер-Кох” (она же “Теклер-Кох”), вскоре после второй мировой возродившейся из пепла бывшего завода Маузера. А у этих — аж две штуки, ПСП, принятые на вооружение германской полицией под наименованием П-7, одни из самых совершенных пистолетов в мире. Обычный и “марка-23”, калибры “.40 Смит-Вессон” и “.45 АПК (автоматический пистолет Кольта)”, тринадцать и двенадцать патронов в обойме. В последнее время я перешел на 0,40 дюйма — с этой игрушкой очень удобно захватывать террористов живьем. Неблагодарное, но жутко интересное занятие...

Странно, но сам несправедливо пострадавший автоматический пистолет Кольта у разработчиков популярностью не пользуется (Лариска Крофт не в счет). Лишь в Delta Force наблюдается (исключительно из требований дотошного реализма) в качестве побочного оружия модель 1911 года, а точнее — ее модификация А1, принятая на вооружение в армии и на флоте США в 1921 г. и до сих пор не претерпевшая сколько-нибудь

значительных изменений. В Half-Life же все желающие могли ознакомиться с австрийским "Глок-21", который Valve'овцы почему-то упорно именуют "полуавтоматическим". Вы там второй режим стрельбы пробовали? А при первом гашетку отпускаете, паля по заполонившим коридор зомби? Вот-вот. В остальном – 17 патронов калибра 9 мм, очень популярная в кино штуковина.

А в R6: Eagle Watch появилась еще одна массовая модель – "Пустынный орел" от "Израэль Милитери Индастриз". Вы наверняка видели на экране эту пушку для охоты на слонов с треугольным торцом ствола. А ведь начиналось все очень даже мирно – в 1983 году "ИМИ" выпустила спортивно-целевой пистолет, стреляющий мощным патронами ".357 магнум". Военную ценность он приобрел позже, получив калибр 0.44 и теперешний внешний вид. В R6 эта машинка для высаживания мозгов (с низкой скорострельностью, обоймой на шесть патронов и монструозной пробивной силой) воспроизведена на честные пять баллов. Не брезгует "Орлом" и Trespasser – смотрите картинку. Как раз сойдет для охоты на динозавров... Словно специально для этого и проектировали.

Но есть у "Треса" еще одно достоинство. На мой спецназовский взгляд, перевешивающее все-все недостатки. Это – АПС, автоматический пистолет И.Я.Стечкина, оружие, сочетающее в себе качества пистолета и пистолета-пулемета, предназначенное для офицерского состава, сержантов и солдат некоторых специальных подразделений, выпуск которого в настоящее время прекращен. Ничего себе пистолетик – 700-750 выстрелов в минуту, магазин на 20 патронов с шахматным расположением... Никогда не забуду, как шарахнулся от меня тот раптор после первой же пробной очереди. Знай наших! И где только эти, из DreamWorks Interactive, на АПС наткнулись (кстати, в действии его еще можно посмотреть на последних минутах "Face Off" Джона Ву), хотелось бы знать?

Пистолеты-пулеметы и пулеметы обычные

Пистолеты-пулеметы, портативное автоматическое оружие, стреляющее пистолетными патронами непрерывным пулеметным огнем, были созданы во времена первой мировой. Вопроса о лидере тут не возникает – имя собственное "Хеклер-Кох" стало исконно русским примерно после второго фильма о подвигах Джона Маклейна. Знаменитый МП5 отличается от штурмовых винтовок этой фирмы лишь меньшей длиной и используемым пистолетным, калибра 9 мм, патроном. Где его можно встретить? Легче вспомнить, где его нет. Золотая спецназовская тройка – Spec Ops, Delta Force, R6 – владеет МП5 с энтузиазмом, присобачив к нему прибор беззвучной стрельбы. В "Радуге" нашлось место и любимому спецназом укороченному варианту ПДВ. Обе разновидности имеются в Trespasser'е, что несказанно пугает рапторов.

Half-Life опять же настаивает на том, что у них там не пистолет-пулемет, а штурмовая винтовка. Без проблем – ХК 53 к ним относят, хоть и с некоторой натяжкой, а внешне он ничем от МП 5 не отличается. Только что патрон использует другой, винтовочный. Ну и подствольный гранатомет имеет место быть.

МП 5 ловко отбил место в умах у суперпопулярного в прошлом творения еще одного полковника, Узиэля Галя, и все той же "ИМИ". Использовался "Узи" и в Европе, и в Нидерландах, и ФРГ, и в странах Азии, Африки и Южной Америки. Штурмовые винтовки и пистолеты-пулеметы "Хеклер-Коха" вовсю раскупаются там же, да еще производятся (или производились) по лицензии в Норвегии, Швеции, Португалии, Иране, Пакистане, Таиланде, Бразилии и бог знает где еще. А "Узи" по лицензии клепают одни только бельгийцы. Уважающие себя стильные киногерои им брезгуют.

Как и в кино, в играх "Узи" – это четкое клеймо продукта категории "Б" и ниже. Тайтлы, могущие похвалиться наличием, какие-то мутные и невразумительные: Shadow Warrior, Blood 2... Причем почему-то всегда в парном варианте. Им что – одного не хватает, да? Это с магазином на 40-64 патрона?! Кстати, конструкция "Узи" была содрана шустрым полковником с чехословацких пистолетов-пулеметов 40-х годов, так что дурной запашок – по заслугам.

Немного классики: классический пистолет-пулемет Томпсона с дисковым магазином на сотню патронов калибра ".45 АКП" и классический же FPS Blood связаны в нашем сознании, как Ульянов и партия. Любимое оружие Аль Капоне обрело пристанище лишь в этом странноватом, но страх как стильном ужастике. Ничего, они и в Штатах-то до второй мировой были не так уж сильно распространены... Больно уж машинка смертоубийственная. Во время войны некоторое количество "Томпсонов" было поставлено в СССР, и с них успешно был слизан пистолет-пулемет Шпагина, больше известный как "пэпэша".

Если с пистолетами и револьверами особых проблем не возникает, то к игровым пистолетам-пулеметам есть ряд вопросов. Режимы переключения стрельбы между полуавтоматом, автоматом и одиночными гордо игнорируются всеми, кроме самых что ни на есть спецназовских творений, как и параметры скорострельности. Вот вам для сравнения: у МП 5 – 650 выстрелов в минуту, у современного "Узи" – 1200, у "Томпсона" – 920 (у ППШ – 900). А ну-ка пробегитесь по своим любимым игрулькам и проверьте.

Легкие и тяжелые пулеметы... Не имеет смысла упоминать модели-прототипы: вам не хуже меня известно, как любил мясорубку с блоком из шести вращающихся стволов старикан Ромеро... Ни один уважающий себя шутер не обходится без пулемета, разработчики свято веруют, что стоит только использовать под циферкой "пять" нечто меньшее, чем портативный М249 с двухсотзарядным магазином, и никто на их шедевр даже не посмотрит... Пулеметы есть абсолютно во всех FPS, кроме R6 – маразматическая аксиома. Объясняется это довольно просто: средство для метания специальных патронов калибра 5,56 и выше – самое антиинтеллектуальное оружие, до которого только добралась конструкторская мысль. К тому же жутко ненадежное, отчаянно перегревающееся, только и ждущее момента, чтобы заклинить механизм перекошенным патроном... В FPS – оружие идеальное, лишенное недостатков. Аркадный М-216 с коробочным магазином из Spec Ops – тот самый, что использовал человек-арсенал Де Ниро в "Ронине", – тому подтверждение.

Штурмовые винтовки

Штурмовая винтовка сочетает в себе положительные качества пистолета-пулемета и винтовки обычной, высокую дальность стрельбы и меткость с высокой же скорострельностью. В СССР этот вид стрелкового оружия был обозван условным и в какой-то степени традиционным термином "автомат". Из-за явной громоздкости, а также чрезмерных даже для вечно недовольных маньяков дефматча огневых параметров, штурмовые винтовки не получили сколько-нибудь широкого распространения в "обычных" FPS. Торчащий вперед "Кольт" М-16 из Blood 2 – образчик идиотизма, пример того, насколько бесполезным оказывается качественное пехотное оружие в замкнутом пространстве. Я уж лучше с "Узи"...

Вообще же применение М-16 А2, творения "Армалит Инкорпорейшен" в целом и конструктора Юджина Стоунера в частности, выкупленное фирмой "Кольт" в 59-м, полностью оправдано во все той же R6. Открытый бой на взлетном поле или во дворе виллы, под открытым небом, на больших дистанциях – это то, для чего штурмовые винтовки были созданы. С тамошними М-16 и ее гражданской модификацией КАР-15 успешно конкурирует "Хеклер-Кох" со своей Г3, разработанной на базе штурмовых винтовок фашистского вермахта, сконструированных в спешном, очень спешном порядке в самом конце войны. Ее последняя модификация под патрон НАТО 7,62 миллиметра – Г3А3 – фактически добавила в R6: Eagle Watch полноценный снайперский режим... Промахнуться из нее весьма затруднительно, да.

Но на должный уровень пехотные сражения на открытых пространствах вышли лишь в Delta Force... Только там, а вовсе не в Spec Ops'ах, штурмовой карабин М4 со слабым четырехкратным оптическим прицелом стал инструментом выживания. Если где-то и может пригодиться оружие с радиусом поражения в 500 метров, так это в Delta Force. Маштабные бои цепочка на цепочку, с использованием естественных укрытий и натуральными тактическими маневрами, от массированных прорывов до обхода с флангов... Плюс абсолютно реалистичное воспроизведение, вплоть до подствольного однозарядного гранатомета М203, того самого, отбившего нужду в гранатометах обыкновенных, в частности, оставившего без работы качественный М79.

На сегодня все

Собственно, я почти закончил. Пришлось оставить за кадром снайперские винтовки – ввиду их сравнительно малой распространенности, да шотганы – из-за полной неидентифицируемости... Обрез – он и в Пакистане обрез. Если вас вдруг остановит на улице все тот же взвод ОМОНа и потребует назвать марку любимого дробового ружья Дюка Ньюкема – смело отвечайте: "Моссберг!". Ибо проверить никто не сможет, а помповые дробовики Моссберга уже давно и прочно угодили на вооружение нашей отечественной братвы...

Если оглянуться назад, то нетрудно заметить, что распределение стрелкового оружия по FPS почти что соответствует его распределению в большинстве спецподразделений мира: большой выбор автоматических пистолетов, несколько револьверов и унитарные, унифицированные монополии "Кольта" и "Хеклера" по штурмовым винтовкам и пистолетам-пулеметам. Забавно, согласитесь, хоть и предсказуемо... Трудно было ожидать, что АК-74 и АКС-74 станут не эмблемой мерзких негодяев, а основным вооружением "лучшей из армий мира, сэр!"...



Видимо, никто в детстве не учил ребятишек из Carts Entertainment, что жадность — это плохо, жадность — это смертный грех. А может, просто мода такая сейчас среди разработчиков пошла — вставлять в "демку" одну машину и один трек, а другие не прятать (с намеком, что, мол, "сюрприз будет"), а нагло вывесить на всеобщее обозрение, но руками трогать категорически запретить...

СУМЕРЕЧНАЯ ЗОНА

THRUST, TWIST'N TURN

Разработчик	Carts Entertainment
Издатель	Take 2 Interactive
Официальная дата релиза	июль 1999 г.
Размер демо-версии	около 22 Мбайт
Официальная Интернет-страница	www.cartsgames.com/ttt.htm
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0+, 3D-акселератор с поддержкой Glide или Direct3D

•Фраг Сибирский•

В Thrust, Twist'n Turn много-много дорог с такими заставочными картинками, что просто плакать хочется от бессилия. Потому как злые, жадные, грешные авторы подсунули нам трек, может быть, и не самый убогий с точки зрения смотрибельности, но в ужас каком осточертевшем окружении. Настолько типичном, что с того самого, первого, взгляда я уверенно навесил на TTT ярлык "Dethkarz-клон". В демо-версии "Дефкарзов" был такой же висячий трек, такой же абстрактно-футуристический мегаполис, такое же электрическое небо и такие же гигантские матрицы-микросхемы далеко внизу... И долго не удавалось понять, почему же спешно сработанный клон выглядит настолько потрясающе.

Явление Twilight'a

Более красочного, четкого, с точно подобранной гаммой приглушенных цветов, с поразительными переливами неба в выпуклой стали мелькнувшего рядом с трассой трубопровода, с отблесками на поверхности огромного жидкокристаллического рекламного табло абстрактно-футуристического мегаполиса в истории аркадных гонок не было. Просто страшно подумать, как выглядят остальные треки... Видно, придется опять писать ББ петицию о срочном расширении плашки "Графика" в рейтингах. Хотя бы в два раза.

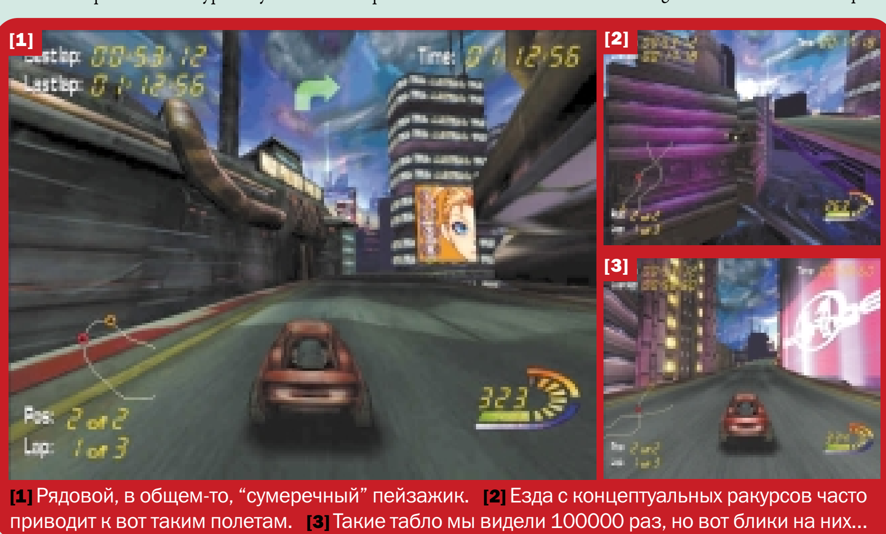
А чего вы хотите? Знаете, какой "движок" использует TTT? Держитесь-ка... Twilight 3DGE, знаменитые "Сумерки", о которых столько говорили, и вот... Если кто-то из господ читателей прямо сейчас мучается вопросом, какой "движок" прикупить для своей игрушки, то срочно, уважаемые, бегите лицензировать "Сумерки". Не уверен, как в шутерах с РПГ (а именно в таких проектах Twilight был засвечен), но в аркадных гонках точно ничего лучшего не существует, аминь.

Демон о четырех колесах

Единственный кар в "демке" — красный пикап с открытым движком. Главное, что можно сказать о его физике, — жутко трясет. В виде "носом по" так дергает на ровной вроде бы поверхности, что в глазах рябит. Зато конфигурация трассы настолько простая, что вполне можно ездить в таком концептуальном ракурсе, как "вид спереди"... Лично мне раньше это нигде не удавалось, и созерцание фар несущегося прямо на тебя авто оставило массу приятных впечатлений.

Казалось бы, с таким engine'ом машина должна выглядеть просто елочной игрушкой. Ничего подобного — она вообще лишена каких-либо спецэффектов. Какие-то шершавые текстуры вкупе со своеобразным дизайном делают ее пикапом из комикса. Сюрреалистическая красота окружающего и нарочито небрежно, но стильно отделанный автомобиль соединяются в совершенно мультипликационный ролик, чем-то даже напоминающий о загадочно-никаком аниме. Последний писк моды — мгновенный подрыв пикапа при перелете через край ничем не огражденной трассы а-ля все те же Dethkarz. Но в TTT полет этим взрывом не заканчивается, а только начинается — стремительно уменьшающаяся в размерах черная машинка упархивает, вертясь, куда-то к подножию небоскребов. Оружия, что характерно, нет никакого — только шипящий ускоритель. И соперник пока что всего один.

В общем, если даже злобная жадность разработчиков не смогла полностью скрыть всех красот TTT, то полной версии подождать стоит. Хотя бы для того, чтобы полюбоваться на Twilight 3DGE во всей его красе.



[1] Рядовой, в общем-то, "сумеречный" пейзажик. [2] Езда с концептуальных ракурсов часто приводит к вот таким полетам. [3] Такие табло мы видели 100000 раз, но вот блики на них...



Подводная лодка в степях Украины погибла в неравном воздушном бою. А вскоре ее судьбу разделит и танковая дивизия. Во всяком случае воздушный бой уже идет, и танки в нем участвуют. Все-таки есть в танках некая особая привлекательность для настоящих аркадников... Пусть даже в летающих.

ТАНКИ НАД СТЕПЯМИ

•Господин ПэЖэ•

TREAD MARKS

Разработчик	**Longbow Digital Arts**
Издатель	**Longbow Digital Arts**
Официальная дата релиза	**3-4 кв. 1999 г.**
Размер демо-версии	**около 5 Мбайт**
Официальная Интернет-страница	**www.treadmarks.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium II, 32 Мбайта RAM (рек. 64), OpenGL-ускоритель**
Дополнительная информация	**Игра будет распространяться только через Internet**

Если по-хорошему, то этого превью быть не должно. Сами разработчики настолько боятся ответственности перед игроками, что демо-версию испугались назвать демо-версией. И перед нами не что иное, как "даже не альфа, а сплошной тест". Нет, мне все равно так красиво не сказать, так что лучше процитирую целиком кусочек из readme (написание строчных/прописных букв сохранено): "ЭТО – ТЕСТ! Это – НЕ Демо-версия! Это – НЕ Альфа-версия и не Бета-версия! ВСЕ может поменяться и/или улучшиться!"

Если вдруг окажется, что авторы были правы, и все поменяется или даже улучшится – написанное ниже смысла не имеет. Только вот не верится лично мне, что месяцы и килодоллары, вложенные в игру, будут выброшены, и все создадут заново. Так что давайте все-таки отнесемся к Tread Marks Test 1 должным образом – как к ранней, но все же вполне репрезентативной версии игры.

Полет над текстурой

Итак, что же перед нами? Поверхность, каковой так гордятся авторы (о ней чуть ниже) и танки НАД ней. Почему "над"? Да потому, что веса у них явно маловато, а мощности движка – хоть отбавляй. Ну и, как положено по законам физики (каковая в игре, точнее, в ее тесте, налицо), танк на любой кочке (а их опять-таки по законам, но уже по законам программирования, хоть отбавляй – грех было бы не использовать возможности "вокселей", хоть их там и нет в явном виде, на полную катушку) просто взвивается в воздух, где и остается, пока не устанет и не упадет, причем всегда брюхом вниз... Если кто-то понял последнее предложение – напишите мне (адрес все тот же, pg@game-exe.ru), я в следующий раз посложнее заверну.

Но, впрочем, я обещал рассказать о необычном "движке", и совесть не позволяет откладывать, ведь именно он – главное отличие и главное достоинство, в общем-то, достаточно средненькой и скучненькой игры. Итак, благодаря "основанному на двоичном дереве динамическому растеризатору уровня детализации поля высот" (перевести не просите – это все очень просто и полно смысла, но простым смертным лучше не вдумываться) Tread Marks поддерживает ускорители, но при этом наслаждается всеми радостями традиционных "команчевых" вокселей, и главная из них – не просто те самые следы от гусениц, в честь которых названа игра, а возможность изменять сам уровень, как гусеницами, так и оружием.

Грубо говоря, если у тебя есть избыток оружия – можно выкопать врагу могилку изрядных размеров заранее, и, когда он туда попадет, нарастить края, чтобы ему, бедняге, посложнее выбираться было. Правда, засыпать кого-то землей, извините, не получится – меняется только уровень поверхности, а "настоящей" земли в этом процессе не создается.

С точки зрения производительности эта роскошь бесплатная, все изменения в ландшафте не убирают ни единого fps, и авторы этим





[1] В целом, выглядит неплохо, и не слишком тормозит.
[2] Деревья — образец для подражания. А вот танк — вряд ли.





[3] Полюбились народу "кривые" ракеты...
[4] Статуя здесь — всего лишь фаллический символ.

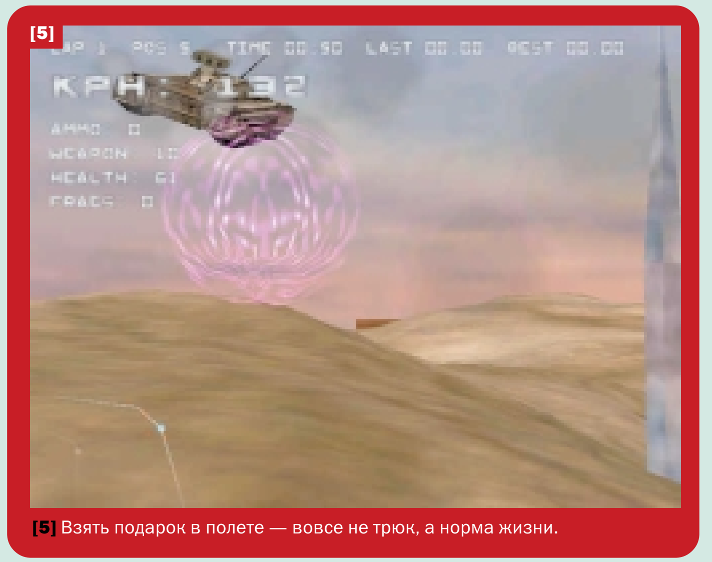
страшно гордятся. Более того, для небогатых любителей летающих танков предусмотрена настройка уровня детализации, которая позволяет аккуратненько делать ландшафт попроще (не убирать предметы, а именно упрощать саму поверхность). Что ж, обладатели пожилых ускорителей будут благодарны.

Снос башни

Оружие, с помощью которого, собственно, могилы и копаются, вполне в аркадных традициях. Начнем с того, что смерти нет, ребята. Не в том смысле, разумеется – и вешаться на форточке, дабы проверить эту гипотезу, не стоит. Смерти нет в Tread Marks, ведь это вовсе не танковый бой, а... гонки! Да, обычнейшие гонки, сильнее всего напомнившие мне почему-то какие-то из Microsoft'овских гонок (сам не пойму – то ли Monster Truck Madness, то ли что-то на мотоциклах).

Если по врагу долго-долго стрелять, то ему... снесет башню. В самом что ни на есть прямом смысле, без обмана. Останется от танка корпус, мобильности и летучести, впрочем, ничуть не потерявший. И из гонки он тоже никуда не денется, просто какое-то время будет отращивать себе новую башню и не докучать окружающим стрельбой. Ни из основной пушки, ни из другого оружия.

Кстати, о другом оружии: именно оно и составляет вторую по важности "фичу" игры. Сама по себе гонка на танках по скучной поверхности (хотя, безусловно, очень холмистой) энтузиазма вызывает немного, и сами авторы это поняли. Способ борьбы избран проверенный временем. Придумана держалка для оружия, привинчена на башню, и понеслось... Отныне танку достаточно проехать поблизости от powerup'а (правда, под ними обожают выкапывать канавы, но авторы обещают "что-нибудь придумать"), и он получит нечто хорошее. Снаряды для пушки помощнее, ракеты (в том числе самонаводящиеся, и в том числе самонаводящиеся на лидера), мины, копалки и насыпалки (для модификации, как ее ласково кличут в инструкции, ландшафта), энергетическое оружие, огнемет... Для настоящих фанатов "Червяков" не пожалели даже воздушного налета и коврового бомбометания.



[5] Взять подарок в полете — вовсе не трюк, а норма жизни.

ТАСС уполномочен

Чисто формально, конечно, надо рассказать о цифрах и фактах. По рассказам главного человека и единственного программиста в Longbow Digital Arts, человека с непроизносимым именем Seumas McNally (произносится примерно как Шемесс Мак-Нелли, но ручаться за точность трудно), обожающего кормить всех историей, как его выперли из детского сада (хотя на самом деле этого не было, просто попались родители-хиппи, и не стали отдавать туда ребенка), будет 10-20 танков, на каждом – несколько видов раскраски. Обещают, что непрограммисты смогут добавлять новые танки, оружие, ландшафты. Я не верю. Будет поддержка трехмерного звука (увы, только A3D 2.0), поддержка ускорителей только через OpenGL, разнообразные одиночные и сетевые виды игры.

Кстати, одиночные игры, видимо, будут устроены так: порядка сотни врагов, расположенных по убыванию сил, и задача – пройти по этой лестнице до самого верха. Но "крутые" драться с тобой просто так не будут, придется сначала доказать, что ты достаточно крут сам. Каждый выигрыш поднимет тебя на несколько ступенек, каждый проигрыш – опустит. Таким образом, игрок всегда будет сражаться с врагами близкого ему уровня.

Есть и мелкая неувязочка, издавать это дело никто пока особенно не хочет, и Longbow Digital Arts (мелкая и невзрачная фирмочка, вообще говоря) будет делать это сама, причем не просто так, а только через Internet, хотя и не откажется от предложений, если таковые будут. Будут ли? Узнаем поближе к релизу. EXE



Всем известна неразборчивость в связях такой блудницы вавилонских масштабов, как Acclaim. Издавать каждую новую игрульку одновременно на пяти-шести платформах — это, мягко говоря, моветон. Может, с коммерческо-капиталистической точки зрения оно и правильно, надежно и практично, но лично мне было бы куда приятнее, если бы товарищи преданно глядели в глаза и дрожащими от искренности голосами уверяли, что не любят никого, кроме PC, что она у них — первая и единственная...

ПОСТУПАЕТ БЕЗ БАТАРЕЕК

•Фраг Сибирский•

RE-VOLT

Разработчик	Iguana
Издатель	Acclaim
Официальная дата релиза	лето 1999 г.
Размер демо-версии	около 8 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.re-volt.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0,Direct3D -совместимый акселератор

В принципе, они бы и другим платформам могли клясться и божиться в вечной любви и верности, от нас бы не убыло, а людям приятно. Так нет же – лепят на коробку логотипы мерзких приставок рядом с именем благородным и чистым, там и PSX, и N61, и дата релиза единовременная. А сама игрушка – давно разрекламированный Re-Volt, “еще что-то о ма-а-асеньких машинках”.

Да, не буду отрицать, она действительно о машинках, причем очень даже небольших. Только речь тут вовсе не о тараканьих масштабах и птичьей перспективе “топ-даун”. Автомобильчики невелики не потому, что их создатели когда-то были заядлыми фанатами Ironman’а с Offroad’ом с их гнущимися на поворотах (именно!) крохотными грузовичками, а по той простой причине, что они и в жизни точно такие же маленькие. То есть – игрушечные, радиоуправляемые, вроде тех, что у нас когда-то давно звались жутковатыми именами “Умка” и “Вираж”. В американских киношках такие Р/У-финтифлюшки встречаются сплошь и рядом, дорогущие, сверкающие псевдохромированными детальками, они стоят в гордом одиночестве на полках игрушечных магазинов, на них раскатывают взбунтовавшиеся Маленькие Солдаты, в такие машинки встраивают бомбы кровожадные маньяки-террористы и запускают на улицы Сан-Франциско в погоне за Грязным Гарри Кэллаганом.

Подарок на Рождество

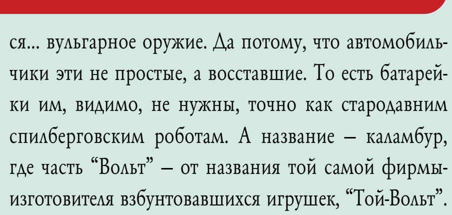
Только представьте себе, как это здорово – разорвать тонкую оберточную бумагу и увидеть под ней это маленькое чудо, принадлежащее, целиком, включая пульт управления и элементы питания, только нам, и никому больше. Акклеймовцы беспроигрышно и безошибочно ударили по моим собственническим инстинктам. Когда я все-таки выбрал по картинке на коробке (душу раздирали противоречивые стремления, совсем как тогда, в отделе “Детского мира”, между “Умкой” и пластмассовым револьвером с двадцатью пульками) один из трех возлежащих на прилавке демо-версии автомобильчиков, то мне его натуральнейшим образом распаковали, выдвинули антенну и дали рассмотреть крупным планом на зеркальной поверхности стола. Что в этом мире может быть прекраснее новой игрушки, только что извлеченной из коробки?

И она поехала! Вжу-у-у-у! Би-би! По-е-ха-ла, мамочка! Смеш-



[1] Вел. и уж. бульдозер “Мак-Вольта” на фоне синего неба. [2] Среднеамериканская идиллия с баскетбольными кольцами.

но покачивая антенной из стороны в сторону, тонко чувствуя малейшие неровности асфальта своими крохотными колесиками, жужжа электрическим моторчиком... Между прочим, в мучительной неуверенности размышляя, что лучше взять – "Бандита" или "Спринтера", я заметил в параметрах машинок графу "тип двигателя". Так что, вполне возможно, что в полной версии, помимо электро-, нас ждут и какие-нибудь жуткие, переделанные из газонокосилок Р/У-кары с ма-а-асенькими бензиновыми двигателями. Плоский "Бандит", кстати, супротив скоростного, похожего на реактивный скейт "Спринтера" не тянет, совсем не тянет. Третий кар – секретная машинка "Акклейм", вместо характеристик у которой – сплошные вопросительные знаки.



[3] Паника на трассе. Причина — катящийся навстречу народу шар для боулинга.
[4] Супер! Точное попадание водяной гранаты в цель. Умрите, Васи Пупкины!

Сразу оговорюсь, что играть в Re-Volt имеет смысл лишь на высшем... э-э-э... как бы это сказать-то... уровне реализма. Да-да, я в курсе, что этот параметр неприменим не только к игрушечным машинкам, но и к авто из NFS, что раздел наш зовется "Экшеном", что уважаемый Хорнет нас и на авиапушечный выстрел не подпустит (по крайней мере до тех пор, пока главными героями "Ре-Вольта" не станут миниатюрные "Абрамсы" – победители конкурса моделистов), но хотя бы тот факт, что этих самых уровней здесь аж четыре штуки ("Для юниоров", "Для консолей", "Для аркадников" и...), о чем-то да говорит. Так вот, на уровне "Для симуляторщиков" мы управляем не чем иным, как игрушечным Р/У-автомобилем, штукой, как известно хотя бы из все тех же фильмов, жутко капризной и неустойчивой.

747-метровая трасса (единственная в "деме", кстати) нигде не проложена – это просто удачное сочетание проезжей части, тротуаров, газонов перед ухоженными домиками и кусочка стройки – трубы в песчаной насыпи. И провести дорогую скоростную игрушку через все данные радости не проще и не сложнее, чем сделать это в реальности. Перевернуться для машинки – раз плюнуть, один неосторожный соскок с бордюра, заезд на стенку трубы, кривой прыжок с деревянного трамплина, и мы слышим противный скрип крыши автомобильчика по асфальту. А когда предлагают с этого самого трамплина сигануть через крышу припаркованного автомобиля настоящего, то с первого раза попытка не удастся никому и никогда. Впечатляют припаркованные автомобили, между колес которых мы лихо виляем, катящиеся по улице баскетбольные мячи "Джам", которые можно толкать перед собой, да и просто житейские подробности – позабытый скейтборд у крыльца или баскетбольное кольцо над подъемной дверью гаража. А на стройке обалденно выглядит солидный бульдозер фирмы "МакВольт". Сама-то Р/У-машина поначалу, издали, кажется убогой, но это поначалу и издали...

Солнечных бликов на ней суровый минимум, что в данном случае совершенно неважно. Достаточно один раз посмотреть повтор со свободных камер, чтобы увидеть, как четко и точно выполнена модель – серьезные автосимы могут иссохнуть от зависти. На вертящихся с жуткой скоростью колесиках видны ювелирные буковки названия фирмы-изготовителя, у открытого сзади "Спринтера" заметны разноцветные проводки, крепящиеся к электромоторчику, грани игрушечного антикрыла тонки и изящны. За яркой шашечкой на конце изгибающейся по всем законам антенны остается что-то вроде инверсионного следа. Браво! Она настоящая!

Лучше не бывает

У Re-Volt даже есть какой-то сюжет. Достоин этот факт вашего внимания лишь по двум причинам: неплохо бы дать расшифровку названия игрульки и еще хочется объяснить, почему в таких славных, чуть ли не симуляторных гонках на игрушечных автомобильчиках с радиоуправлением используется... вульгарное оружие. Да потому, что автомобильчики эти не простые, а восставшие. То есть батарейки им, видимо, не нужны, точно как стародавним спилберговским роботам. А название – каламбур, где часть "Вольт" – от названия той самой фирмы-изготовителя взбунтовавшихся игрушек, "Той-Вольт".

Оружие, правда, нестрашное – даже "Гринпис" не придерется. Детское такое... Не злые они – эти взбесившиеся, вырвавшиеся на свободу Р/У-демоны, каковыми всячески стараются выставить создатели свои славные машинки. Ну, шаром для боулинга бросят, ну, дорогу из чайничка обольют – разве ж это смертельно? В наступательном арсенале – ракеты, из тех, что запускают на чей-то там день независимости, велосипедный гудок и наполненные водой г-м-м... – уйди, цензура! – самые обыкновенные воздушные шарики. Надо сказать, орудийные спецэффекты на возмутительно высоком эволюционном уровне: красочные разрывы ракет с разноцветными яркими разводами (фейерверк, как-никак...), бабахи лопнувших шариков с водичкой, сметающие конкурентов, и бубухи свалившихся на "сзадиспешащих" тяжелых шаров из кегельбана, размерами превышающих наш автомобильчик раза в три.

И главное: несмертоносные бонусы, лишь переворачивающие смешные вражеские "биг-футы", удачно смотрятся в контексте: они уместны, потому что вторая самая прекрасная вещь в этом мире – созерцание валяющейся на обочине кверху колесами дорогущей моделищи нового русского дитяти Васи Пупкина, в то время как наша, дешевенькая, но родная, лихо набирает скорость и победно покачивает антенной с яркой пимпочкой на верхушке. А как подобного эффекта добьешься, не имея связки петард за пазухой? То-то же. EXE



ЛОМ МЕТАЛЛА

HEAVY GEAR 2

• Александр Вершинин •

Когда игра откровенно слаба, принято хвалить заставку. Ну, знаете, чтобы хоть что-нибудь одобрить. Нельзя же бесцеремонно сдавать в утиль многие месяцы тяжелой работы программистов и дизайнеров. Они такие же люди как и мы. Быть может, они даже специально постарались над intro. Знали: обязательно будут хвалить.



Так вот. Кхм. Эээ, прошу внимания. Вводный ролик Heavy Gear 2 производит совершенно фантастическое впечатление. Интенсивен, динамичен, пышет злой варварской энергией. Загляденье! А вы видели, как тот щегол в скафандре вскочил на ховертанк и ну расстреливать в упор танкистов из уродливого громадного "калаша"? Да, чибис с шестистволкой тоже не промах. Снес пару бакланов, как два байта переслал. Круть!

Земля — Хабибуллину

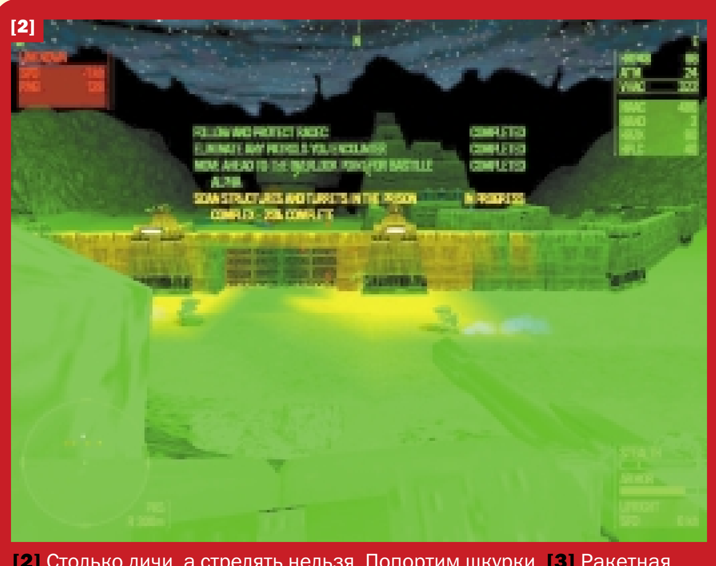
Знаете, что самое странное? В 1995 году фирма Looking Glass выпустила "симулятор" боевых скафандров (звучит абсурдно, зато правдиво) под названием Terra Nova. Дело происходило на отдаленной планете Terra Nova, борьба велась против гадких пиратов. На дворе 1999-й, Heavy Gear 2, компания Activision. Планету Terra Nova терроризируют некие злые силы. Дабы отвести нависшую над колонией угрозу, правительство планеты формирует элитный отряд, бойцы которого "работают" в специальных боевых скафандрах, очень мобильных, прочных, способных использовать тяжелое вооружение. Великие умы мыслят в унисон — справедливо ли утверждение для не очень великих, совсем не великих и даже умов программистов?

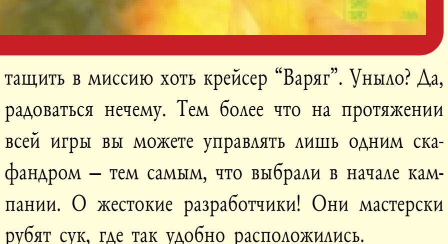
Впрочем, не стоит отвлекаться на столь глубокие философские дилеммы. Плач Ярославны продолжается! По-самаритянски забыв о нескромном воровстве сюжета, обратим наши добрые всепрощающие взоры на графический "движок" игры. Правда же, он — лапочка? Гладкие зеленые волны холмов, покрытые ладными текстурками, упираются в бесконечные фотографические дали облачного неба. А вот еще. Плавные дюны песков, украшенные красивейшими текстурами, уходят далеко, к рубиновым высотам звездного ночного неба. Ключевые слова: "холмистый ландшафт", "потрясающий небосклон". Во время миссии больше ничего не запоминается по вполне уважительной причине. Ничего и нет! Отсутствуют те маленькие важные мелочи, которые сделали тот же Mechwarrior 3 столь привлекательным визуально: маленькие селения, игрушечные линии электропередачи, пролетающие стаи чаек, безумные футуристические постройки. Heavy Gear 2 не предлагает глазу игрока ничего, кроме ровных штампованных текстур земли и неба. Ни грамма сверх нормы. Немногочисленные строения либо должны быть разрушены, либо служат объектом охраны. Хотя пытаться





[1] Ховертанк только что получил сальво. Кушай, дружок!





[2] Столько дичи, а стрелять нельзя. Попортим шкурки. **[3]** Ракетная турель ответила взаимностью. Какой хрупкой может быть любовь.

спасти эти памятники кубизму вовсе не хочется. Пусть убивают, мы поможем.

Тоскливую зарисовку инопланетного болотистого быта решительным мазком завершают сами gears. То есть роботы, которые скафандры. Видимо с каким-то тайным умыслом они выполнены немного однотонно. Проще говоря, полностью, равномерно и непрерывно окрашены в чудесный праздничный радостный черный цвет. В связи с чем возникает вполне определенное впечатление полного отсутствия текстур на вышеупомянутых железных конструкциях. Украшают ли они мир своим существованием? Только в том случае, если оное место плотно заселено самыми мрачными сатанистами.

Воины на колесах

Я вижу как минимум три различных смысловых значения подзаголовка, а вы? В данном конкретном случае речь идет, конечно же, об удивительной способности скафандров раскатывать по поверхности вражеской планеты на миниатюрных шасси. Зрелище по меньшей мере сюрреалистическое — для человека, не очень часто контактирующего с современной японской культурой. На поверку gear оказывается обычным anime-персонажем со стандартными функциями (быстро ездим, высоко подпрыгиваем с помощью jump jets). Добавьте сюда необъятных размеров пушку, которую броневой костюм гордо таскает в руках, — и портрет можно считать завершенным.

Авторы Heavy Gear 2 чуть-чуть, совсем немного, но с завидным постоянством что-то недоделывают, где-то ленятся, в чем-то недодумывают. Блестящий пример MW3 близок, но недостижим. Возьмем ту же возможность заниматься творческим переоборудованием своего скафандра. Все предпосылки для правильного воплощения в жизнь этого немаловажного момента игры у HG2 есть. Gears имеют кучу слотов для оружия и всевозможных апгрейдов — модифицируй, сколько душе угодно. Activision остается лишь аккуратно, понемногу выдавать игроку оружие и апгрейды в процессе игры, заставлять отбирать пушки у врага. Но нет, ведь можно сделать проще. Показать сразу все вооружение, разрешить ставить его на робота. А заодно взять с потолка некое ограничение на каждую миссию: "степень риска" в расчете на каждый gear и все вместе в целом. Удивительная глупость! Мгновенно представляется следующая картинка. Перед заданием офицеры обеих сторон собираются за большим столом с бокалами пива. Неспешно идет обсуждение: "2500 у.е. — так не поместится stealth и very heavy autocannon". — "Тогда вы уберите прочь своих отвратительных железных тараканов", — возмущенно брызжет слюной командование противника... Спор длится еще несколько десятков минут, а затем начальники поспешно (чтобы не заметили выбранные для миссии солдаты) разбегаются по штабам.

Как результат, gear идет в бой с максимально тяжелым оружием даже при самом низком уровне threat. Почему? Стоит выкинуть пару ненужных примочек типа Sniper или оборудование для навигации в космосе и вы сможете протащить в миссию хоть крейсер "Варяг". Уныло? Да, радоваться нечему. Тем более что на протяжении всей игры вы можете управлять лишь одним скафандром — тем самым, что выбрали в начале кампании. О жестокие разработчики! Они мастерски рубят сук, где так удобно расположились.

Большой космогонический экшен

И вот вы на тропе войны. Чувствуете себя большим мальчиком, потому что ваш скафандр агрессивно громыхает на ухабах, а перед глазами маячит жерло сжимаемой в клешнях гаубицы. Обычно задания короткие и не слишком сложные — рассчитанные как раз на такого интеллектуала, который может добровольно согласиться быть замурованным внутри кучи металлолома. Одна пикантная подробность: миссии могут быть небольшими по времени, но зато иметь динамическую структуру целей. То бишь в определенный момент приятный сипло-пропитой голос





[4] Топтаться на трупе врага ужасно приятно. Ну-ка еще раз!

штабного офицера заявит вам, что ваш отряд должен спасти повстанцев, или защитить чью-то базу, или даже захватить кого-нибудь в плен. Слава богу, с изыскиванием всевозможных развлечений для игрока у авторов HG2 проблем не было. Иногда вы даже можете обнаружить себя плавающим в открытом космосе. Главное – не растеряться, найти кнопку активации реактивного ранца (серый “+”). Ваш старый добрый знакомый Скар догадался о ее существовании только после третьего или четвертого беспомощного рейда в темные глубины космоса. Щекотливый момент: ребята сражаются, враги нападают, а ваш чудесный скафандр все с большей скоростью удаляется от места кипучей деятельности. Звезды становятся значительно ближе, а вы уже начинаете всерьез подумывать о сочинении сценария к фильму “Затерянный в космосе-2”, как идиллия прерывается сообщением о вашей кончине. Как печально.

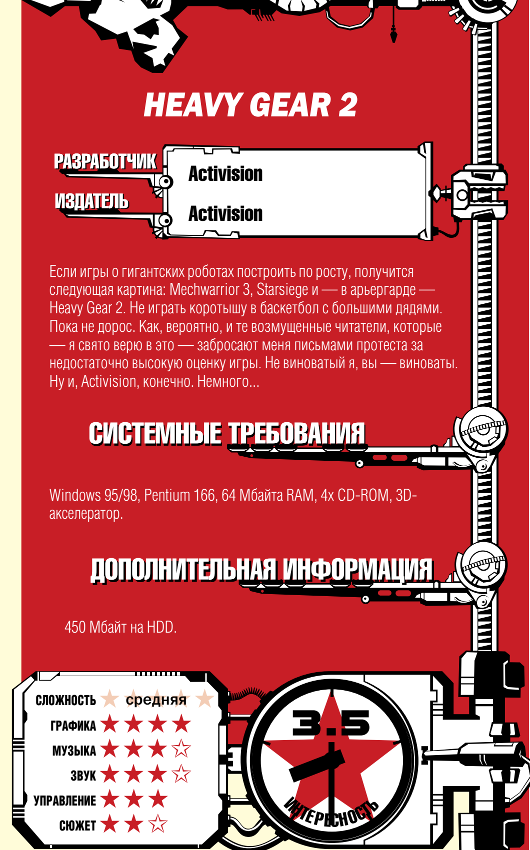
Чтобы военная жизнь не казалась медом, Activision предусмотрела несколько незамысловатых устройств, призванных изредка портить игроку настроение. Первое приспособление называется damage bar. Оно чутко реагирует на все отчаянные пинки со стороны ваших недоброжелателей. Благодаря удачному стечению обстоятельств (нежеланию авторов позаботиться о системе точечных ударов), возиться с моделью повреждений частей gear не приходится – а значит, не стоит и рисовать на экране дурацкий профиль скафандра.

Вторая примочка чуть интереснее. Она отслеживает уровень производимого вами шума или гама. Все веселятся по-разному. Успешно запустив в работу этот девайс, дизайнеры открыли для себя новое, широкое поле деятельности. Теперь можно клепать задания, где игрок способен проскользнуть мимо врага незамеченным – вместо того чтобы убивать всех и вся или даже ставить условие, что ваш отряд ни в коем случае не должен быть замечен. Любой выстрел (а равно включение активного режима работы радара) здорово подрывает ваши шансы сыграть в Thief. Приходится пользоваться кулаками (и такое возможно), стараться не светиться на вершинах холмов, ползать в болоте, питаться лягушками. В общем, серьезно партизанить.



Несмотря на вышеперечисленные увеселения, воевать в Heavy Gear 2 откровенно скучно, коллеги. Обычно исход схватки решается в течение нескольких секунд. У кого больше жизни и толще дуло, тот и пан. Никаких точечных ударов в ноги или руки, полное отсутствие всякой тактики или стратегии. Этакий слегка замедленный, утяжеленный “Квак”. Кстати, полное название игры звучит так: John Woo’s Quake Heavy Gear 2 giant robot sci-fi space action/simulator/3D shooter. Надо бы запатентовать – по крайней мере вторую часть.

В заключение все-таки хотелось бы отметить удивительно высокое качество мультипликационных заставок. Стильно, сдержанно, без злоупотребления сжатием. А главное, достаточно часто и солидными дозами. Есть за что воевать. EXE





ШЛЕМ С ДУГОЙ

BREAKNECK

Давайте я расскажу вам притчу. Говорят, правдивую. Когда некто умный придумывал для мотоциклистов шлем с защитной дугой перед лицом, он, несомненно, хотел сделать как лучше. Вроде бы физиономия защищена, все рады. А потом "подсчитали — прослезились"... Оказалось, что количество мелких травм уменьшилось, а вот смертей — резко подскочило. Лицо было отличным амортизатором. Плавно стесываясь об асфальт, оно сберегало во время аварии шейные позвонки от быстрого и бесславного излома.

Как и следовало ожидать, именно эта притча вспомнилась мне, когда я обнаружил, что старый добрый N.I.C.E. 2 для продажи в Британии переименовали в BreakNeck. То есть как раз в перелом шейных позвонков. А заодно приделали отличной игрушке Axelerator массу дуг, хромированных рогов, крыльев и черепов... Аналогия приобрела совсем уж мрачный вид, когда выяснилось, что немцы решили вместо наследника DeathTrack'а сделать конкурента незабываемой NFS3 и не пожалели сил, чтобы забить старичка любыми средствами. Точь-в-точь как изобретатели нового шлема.

Короче говоря, млея от ностальгии по великому Axelerator'у и повторяя самому себе гипнотическую фразу "Have a N.I.C.E. Day!", запускал я BreakNeck с весьма мрачным предчувствием. И до сих пор, намотав немало километров по разнообразным трассам, не вполне понимаю, оправдано оно было или нет. Давайте попробуем разобраться вместе.

Конкурент NFS?

Начать, наверное, стоит с "company line". Что же, собственно, может сказать о своем детище не слишком крупная немецкая компания-разработчик под названием Synetic? О-о, у меня страницы не хватит, чтобы все перечислить! Но все равно придется.

Итак, свыше 40 автомобилей (факт, все налицо, правда, иногда проглядывает "вторичное использование" – некоторые машинки до обидного похожи на собратьев, но это вполне искупается качеством моделей и наличием автобусов и грузовиков). Сложная динамика управления, учитывающая независимую подвеску. Обманка, увы (о подробностях – ниже). Оригинальные звуки машин. Никаких вопросов, авто ревут каждая по-своему, и весьма неплохо. Собственно, попытался я как-то проехаться на чем-то доисторическом, из Bonsai-класса.

• Господин ПэЖэ •



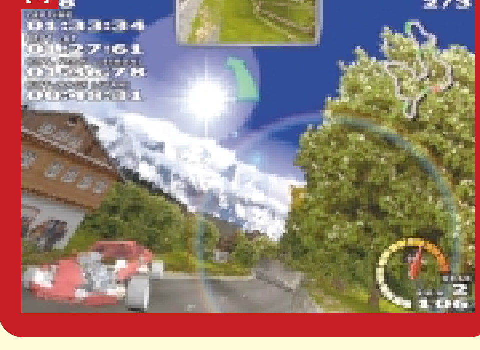


[1] Менюшки, безусловно, симпатичные. Ракета — явно из светлого прошлого. **[2]** От бигфута до автобуса. И еще 39 машин.





[3] Ключ на старт! Ключ на дренаж! Эй, Хуан, погоди, я еще автобус не завел! [4] Горное солнце, дорога-серпантин, опасный поворот. Что еще надо? [5] Каждая уважающая себя машина хочет быть самолетом. Но не каждая может...



С трудом дотерпел до финиша, а под конец все-таки выключил звук. Он мерзок, как и положено этому дешевому ископаемому. И какой же был кайф пересесть потом на нормальную машину и услышать вместо металлического стрекотания мягкий рокот, исподволь утяжеляющий правую ногу...

Настройка движка, тормозов, шин, амортизаторов и коробок передач. Увы, у меня попытка что-нибудь сделать в этом меню, кроме очень быстрого щелчка по кнопке "поехали", вызывает немедленное появление сакраментального окна:

Es Ist Eine Ausnamesituation Entsanden
Grund: *Unbkant*
Stelle: *Unbkant*
In Source: *Unbkant*

Перевести это чудо не может даже Altavista, ясно только, что "англофикация" BreakNeck была проведена несколько наспех, а уж отладка – совсем плохо.

24 трека в 96 разных версиях. Угу, 24 трека есть. Это много, и это круто! Правда, насчет 96 – это они погорячились. Ну, можно установить поездку по зеркальной версии или от финиша к старту – и что из этого? Па-адумаешь...

Реалистичный свет и тени для дневных и ночных гонок, 3D-звук, до 60000 полигонов на трек и до 1000 на автомобиль. Металлические поверхности, дым, взрывы, отражения, ночь, туман, снег... Да, факт: красот – хоть отбавляй. Увы, они почему-то навевают ностальгию, а не заставляют рот открыться от восторга. Нет, я не хочу сказать ничего дурного, за зрелище – твердая четверка с большим плюсом. Но до создания атмосферы этого всего не хватает. Ибо было, было и еще два раза было. И сейчас уже смотрится общим местом.

Бездна вариантов игры, как одиночной, так и сетевой. В сумме – штук десять разных видов. Вплоть до того, что в одну игру "не уместились", и аркадный вариант запускается одним УЧУ-файлом, а "карьерный" – другим. Чемпионаты, дуэли разных видов, зарабатывание денег (есть спонсоры, с ними можно заключать контракты и пытаться их выполнять), гонки за лидером, дефматчи (с оружием и взрывами), всего и не перечислишь... Кстати, оружия – целых 20 видов, от реалистичных до совершенно невообразимых: пулеметы, масло, ежики, ракеты. И, наконец, веселый Eddi – механик, обожающий артистично оскорблять тебя во время гонки. В этом разделе, кроме похвалы, сказать нечего. Правда, придется потратить минут десять, чтобы понять, где что находится в самом жутком интерфейсе за последний год (помнится, когда я изучал демо-версию, то запустить ее мне самостоятельно просто не удалось – хитрую менюшку, выезжающую из-за края экрана при наведении туда мыши, искали всей редакцией).

Control! I've got control!

Не got я его, увы. Но и описать, как и почему именно я не смог его ухватить как следует, тоже затрудняюсь. Отказывает любимое вечное перо, пересыхает в горле. Попробую начать от Адама, обычно это помогает в сложных случаях, дает перспективу. Итак, управление в аркадных гонках: что это такое и с чем его едят. Ответ на первый же вопрос отделяет агнцев от козлищ, а мальчиков – от мужей. Нужна ли нам физическая модель?

Правильный ответ – "ДА, КОНЕЧНО!". Ведь, несмотря на аркадность и, в принципе, полное пренебрежение законами чего угодно, подсознание обмануть невозможно. Чтобы ему, бедняге, игра пришлась по вкусу, оно должно почувствовать в ней что-то знакомое, на уровне инстинктов. Именно поэтому все должно быть плавным, с учетом инерции, трения и прочих радостей. Миллионы лет эволюции за день не отменить.

Да, конечно, у этого вопроса есть и вторая часть: нужна ли нам точная физическая модель? И правильный ответ – "НЕТ, НИ ЗА ЧТО!". В том-то и прелесть хорошей аркады, что небольшие ошибки тебе прощают, попасть в занос и отстать из-за неконтролируемого вращения или втыкания в дерево на пару кругов – это не круто, это просто скучно!

Увы, кажется, на обе половины вопроса мальчики-козлища из Synetic ответили неправильно. Они, с одной стороны, не сделали достаточно мягкую и ласковую модель (руль виртуальной машины даже с использованием джойстика, похоже, имеет только два положения: строго влево и строго вправо). Машина почти безынерционная, поворачивает куда скажешь, причем резким рывком. Так нельзя.



[6] И мы, чай, не лыком шиты, призовое место в кармане. [7] Настоящие гонки на настоящих машинах. От песни моторов хочется плакать.

И в то же самое время — вылет на обочину (а гонка, если ехать на приличной машине, весьма быстрая, явно быстрее, чем в других играх, и вылететь до обидного просто) — штука очень мрачная. Ибо тормозят тебя не по-детски, и достать уехавших врагов будет очень и очень непросто.

Так что, увы, в самой главной лично для меня области мой фаворит провалился. Ну, не настолько, чтобы кричать "Ату его!", но из разряда шедевров BreakNeck, увы, откатился в легион клонов, жарко дышущих лидерам в... да, именно туда.

Куда делась атмосфера

Я любил Axelerator, детской, чистой и ни в коей мере не запятнанной мыслью о сексе любовью. Громыхающий по дороге полуоторванный лист металла, когда от машины почти ничего не осталось, а сзади настигают враги, ощетинившиеся пулеметами, и только правильно пройденная мертвая петля способна продлить мое существование на те самые десять секунд, которых не хватает до финиша... Это уже навсегда, при запуске любого автомобильного недосимулятора, а тем более с оружием, в памяти всплывает отчетливая картинка.

И именно поэтому так трудно поверить, что те же самые люди вдруг... Нет, нет, убеждаю я себя, надо поездить еще. Вон какой грузовичок классный, а какая ракета самонаводящаяся... Но почему-то не верит организм. Смотрит на врагов — и видит, что при столкновении двух одинаковых грузовиков, независимо от их скорости и положения, с трассы всегда улетает мой, а враг едет по оптимальной "ниточке", не заметив, что не один на трассе. Более того, враг на консервной банке в 250 кубиков так же легко сносит мой грузовик, что, согласитесь, слегка нервирует.

И узенькие дорожки (да, 60000 полигонов, но много ли это? отнюдь...), съезд с которых на обочину карается пропуском всех противников на полкруга вперед, как ни понижай сложность. И опции типа "отключить столкновение с деревьями" (догадайтесь, для чего? правильно, чтобы по возможности не видеть этот пиксельный ужас). Короче говоря, организм не обманешь. Люди старались, сделали, что могли, теперь продадут, как смогут. Так и дожно быть, наверное.



[8] Люсенька, тебе не место в разборках гладиаторов дорог!

Песок в ботинке

Вообще, есть гадкое ощущение, что где-то на конвейере что-то случилось. Классные ребята из Synetic, кажется, во время разработки задержались на полгодика, а то и год. Заглянув за кулисы, мы обнаружим, что используется доисторический DirectX 5, ускоритель, конечно, рекомендуется, но не требуется — есть и чисто программная версия. Да и ускоритель, по сути, годится любой. Для России, конечно, это приятно, но, увы, для успеха на сегодняшнем, плотно забитом, международном рынке не годится.

Есть еще вариант, что авторы просто неверно оценили скорость обновления "железок" у народа, заложились на то, во что верили, и оттого пострадали. Почему я, собственно, так твердо говорю, что все могло быть лучше? Да потому, что мелочей, цепляющих глаз и легко устраняемых на чуть более мощных железках, вполне хватает. Про деревья я лучше промолчу, чтобы не удариться в очередной раз в написание трактата о пикселях. Скажу только, что все вещи, сделанные спрайтами, — отвратные. Зато не тормозят...

Про откровенно "мыльные" текстуры (откуда они берутся — знаете? да все оттуда же: маленькие они и сильно растянутые, вот размеры пикселей и становятся метр на метр. А почему маленькие? Да чтобы Voodoo не захлебнулся) говорить можно, но бессмысленно: вы их и сами видите на скриншотах.

А ведь есть еще и люди, дорога и прочие мелочи. И каждая из них — отдельное горе. Их нельзя назвать плохими, несколько лет назад они были бы революционными. А сейчас воспринимаются совсем по-другому... EXE

BREAKNECK

РАЗРАБОТЧИК Synetic

ИЗДАТЕЛЬ THQ

Пожалуй, самое правильное определение — увы, Need for Speed 3 для бедных. И по требованиям к железу, и по качеству самой игры. Больших ляпов нет, все хорошо, на очень твердую четверку, но быстро надоедает.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95, Pentium 133 (рек. Pentium 200), 24 Мбайта RAM (рек. 32), 4x CD-ROM, SVGA (2 Мбайта, 16-битный цвет), DirectX, рек. Direct3D-ускоритель

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Используется DirectX 5, зато поддерживаются все известные рули и джойстики. Протестировано на видеокартах: 3Dfx Voodoo Graphics и Voodoo 2, Revolution 3D (Ticket to Ride) Nvidia Riva 128, Permedia 2, Rendition v2X00, ATI Rage Pro, Matrox G200.
Официальная Интернет-страница игры: www.breakneck.co.uk/.

СЛОЖНОСТЬ	высокая
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★★
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0



DESCENT НАВСЕГДА

DESCENT 3

•Фраг Сибирский•

НАШ ВЫБОР GAME.EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Что-то неладное творится нынче со всем известными, нежно ожидаемыми и лелеемыми третьими частями мегаблокбастеров. За Mechwarrior 3 готовы умереть человеки, не бравшие в руки шагающих роботов со времен 286-х и первого "Меха". Прямо сейчас число рубящихся в тест-версию Q3 превышает совокупное количество фрагов, умерших в Q1 и Q2, а также численность населения Лихтенштейна, Монако и Исландии, вместе взятых. Мне никогда особо не нравился Descent. В случае со второй частью слово "особо" придется выкинуть. Но теперь это не имеет никакого значения. Угадайте, почему?

Сравнивать D3 с D1 и D2 не имеет ни малейшего смысла. Это же не "Квейк", где экземпляр номер один отличается от экземпляра номер два, как Шемблер от Танка, и экземпляр номер три представляет собой отчаянную попытку увязать воедино такие разные по идеологии и стилю Q1 и Q2. Казалось бы, Descent – всегда Descent, и ни о какой идеологической реформе речи и быть не может (какой-такой Freespace? это вообще не про то...), не их это метод. Но D3 стал игрой совсем другого масштаба... Лучшей, большей... иной.

Вопрос о совместимости вашей биологической системы с Descent'ом, в принципе, остается открытым. Тут как с морской болезнью – либо чувствуешь себя крутым закаленным космонавтом, думающим о сытном завтраке во время вращения в тренажере вверх тормашками, либо, по Гарри Гаррисону, рекрутом необученным, от космоса и невесомости блюющим. С давних времен морской пехотинец с тоской взирал на мрачный потолок коридора и думал: "Ну почему ж люди не летают, как какодемоны?". А когда дали возможность летать куда угодно и как угодно в пределах этих самых коридоров, многие слабые желудки не выдержали.

Впрочем, привыкнуть к отсутствию твердой почвы под ногами в D3 куда легче, чем сами-знаете-где. Может, из-за появившихся открытых пространств, снимающих прогрессирующую вместе с морской болезнью клаустрофобию, а может... еще по тысяче причин.

Как в лучших домах

Шахтерская направленность Descent'а была мне понятна. Если, по сюжету, всем хозяйством заправляет ПТМК ("Пост Террэн Майнинг Корпорейшен"), корпорация внеземных геологических разработок, то наличие шахт, стволов и штолен, штреков и шпуров не вызывает сомнений. Но я ошибся – более антишахтерской игры, нежели D3, и представить себе нельзя. Дело даже не в том, что можно покинуть туннель и увидеть мерцающие звезды. Просто вы не ослышались, я и правда упомянул такую бесконечно далекую от Descent'а штуку, как сюжет. Я не говорю, что он тянет на "Оскара" или что D3 обзавелся квестовыми элементами. Но сам факт, что сюжет есть в игре, могущей поспорить с id в плане заботы о сквозной мотивации, игре, чьи свихнувшиеся горнодобывающие роботы давно стали символом стрелялочного беспредела, о чем-то да говорит. Местами, кстати, линия неплоха, а местами и вовсе – как в лучших домах.



[1] Обычный служебный ствол далеко не самых крупных размеров. [2] Узел теплотрассы тут выглядит самым настоящим узлом теплотрассы.





[3] Шикарный туннель. Почти что бесконечный. **[4]** Братишки Люмьер. Чисто прибытие поезда, да.

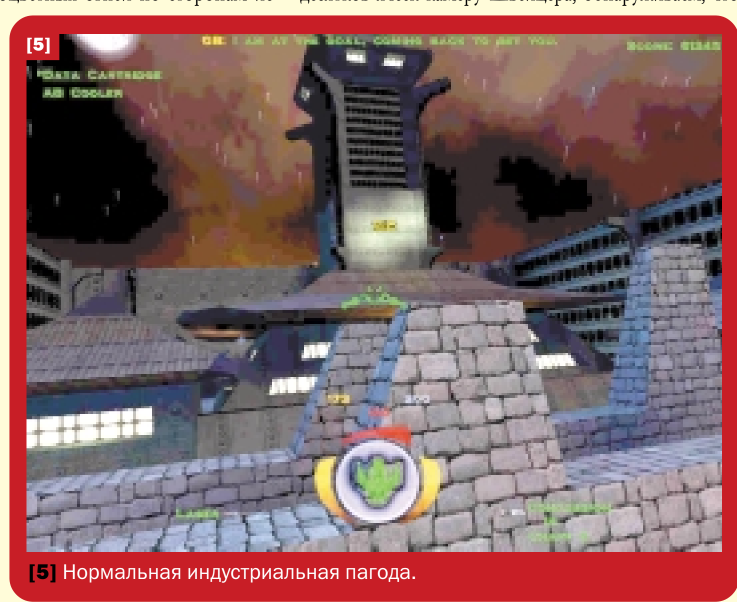
Когда в Сеуле, Корея, я дотащил диск с уликами и вещдоками до штаб-квартиры ПТМК с тем, чтобы заложить мистеру Сузуки все гадские планы исследовательской лаборатории СРАД на Тайрисе, а они взяли и напустили на меня элитных наемников на истребителях, я пожалел, что без зазрения совести пропускал первые инструктажи. Потому как стало интересно. Когда же станцию Красный Акрополь, Бигль, объявили прибежищем террористов, несмотря на то что мы без шума и пыли замели следы, уничтожив все шесть реакторов с орбиты, я заметил, что прохожу миссию за миссией, точно боевые вылеты в Wing Commander, желая узнать – а что там дальше. Это случилось еще до того, как я угодил на Марс, Солнечная система, а Бродяги спрятали шаттл ЦИА в своих пещерах, и корабль поддержки бросил меня одного, без указаний, и если бы не верный робот-проводник... Можете ржать, сколько хотите, но способность Descent'а рассказывать более-менее связную историю будит во мне искреннее детское изумление.

Дайте нам небо

Ладно, допустим, что история понравилась мне одному. В конце-то концов все сюжетные потуги не стоят и мятой пятирублевки, если названия миссий и их содержание соответствуют друг другу в той же степени, что и в Forsaken'е, где банк только потому банк, что в центре круговерти перемигивающихся разноцветных коридоров громоздится сейфовая дверца невероятных размеров. Уровни D3 нельзя оценивать по утилитарной шкале "крутости/хлипкости дизайна", к ним не подходит определение "тематические композиции". Вы просто видите вокруг именно то, что и должны видеть.

Размеры создают величие. Выступ ядерного реактора рассекает бесконечно огромный зал сверху донизу, со всеми переплетениями уходящих в стены шестигранных труб в чешуйчатой металлической оболочке, а сквозь забранные сеткой прозрачные перегородки пылает атомный огонь внутреннего ядра. Невероятных размеров помещения кажутся туманными из-за далеких расплывчатых гало синих и красных огней. Если это тепловая шахта, то она задымлена, неясна, а клубящиеся огненные и паровые выхлопы не оставляют сомнений в принадлежности помещения. Грандиозный мир замкнутых пространств, пустот, равнодушно раскинулся вокруг, и летишь в отступающую дымку, ныряя в переплетения труб, расходящееся сияние разноцветных огней по сторонам исчезает и появляется вновь двумя вытянутыми бликами на стекле кокпита; а следующее помещение еще больше, это уже не технический отстойник, а выдолбленная в камне пещера с зелеными переливами плещущейся кислоты на дне и такими же зелеными лампами в нишах.

Это только начало. Потом будут и красные пещеры Марса, и булькающие лавовые водопады в мрачных гробницах Тайриса, где туман затягивает ниши по стенам, а вертикальные штреки ведут прямо в сердце ада. И служебные туннели лаборатории СРАД, и сталь массивных дверей с фигурными запорами подземной тюрьмы Новак. К слову, о тюрьме: более крутого побега, нежели тот, что я устроил для доктора Швейцера из его камеры на уровне максимальной безопасности, не было даже в Thief. Понимаете, в Новаке есть три уровня безопасности: легкий, средний и максимальный. То, как приходится продираться с одного на другой, используя из двух пропусков лишь один верный на КПП (если покажешь сканеру неправильный, открывается силовое поле, сдерживающее здоровенного робота-охранника), – это отдельная история. Но как бы там ни было – пробившись на верхний уровень и найдя среди десятков ячеек камеру Швейцера, обнаруживаем, что



[5] Нормальная индустриальная пагода.







[6] Концепт-арт из Евангелия. От Иоанна.
[7] Основание ядерного реактора, вид сверху. Темно и страшно. Хорошо, что есть прожектор... Как? Я разве не говорил?
[8] Такие вот спецэффекты сплошь и рядом украшают стены. Приятно.

отключить ее силовое поле мы ну никак не можем. И всегда приводящий к цели гайд-бот тут бессилен. А если немного полетать по служебным коридорам, то нетрудно обнаружить комнатенку за прозрачной перегородкой, в центре которой в открытом резервуаре плещется что-то страсть как ядовитое, а маленькие роботы пакуют химические катализаторы в капсулы и куда-то утаскивают. Выстрел в рубильник в момент, когда робот тащил капсулу над резервуаром, привел к падению первой в последний. Ой, мамочка, что там началось... Сирены воют, механический голос орет о химической тревоге высшей степени, зловещий, очень ядовитый на вид зеленый туман поднимается от котла и ползет, ползет по туннелям... Но главное сделано: заключенные эвакуированы от источника заражения, Швейцер переведен на низший уровень безопасности, откуда вытащить его для спасательной команды Акрополя – раз плюнуть. Вот теперь бы еще самим выбраться отсюда, блуждая в зеленой удушающей мгле, где высыпавшие из всех щелей охранные роботы кажутся не более чем смутными тенями...

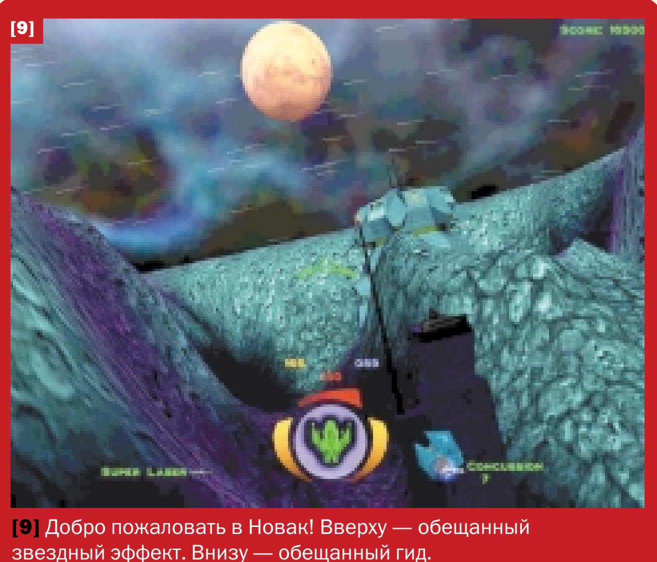
В один прекрасный момент, выбив очередную решетку, я увидел высокое небо в алмазах – точнее, в разноцветных звездных туманностях. Сами звезды при быстром движении расплылись слепящими инверсионными следами, совсем как при наклоне видеокамеры. Было так восхитительно здорово, что от избытка чувств я поднял заслонку (легким нажатием F3 прозрачный колпак уезжает вверх, вместе с двумя вынесенными на держателях мониторами системы HUD... самое стильное отключение ненужных индикаторов, что я когда-либо видел).

А на Тайрисе небо было облачным, ослепительно белым, и по стеклу щелкали дождевые капли. Самое главное, что дают открытые пространства, – это возможность посмотреть СНАРУЖИ на полуутопленный в скалах геологический комплекс, оценить его чудовищные размеры и абсолютно логичную структуру, СНАРУЖИ заглянуть через прозрачные участки переходных туннелей, увидеть радиомачты, радарные вышки и громоотводы, почти что исчезающие в белом сиянии неба. Манит стеклянный купол секретной лаборатории Швейцера, похожей на вцепившегося в склон стального паука, а вход в подземные гробницы охраняет каменная голова с безумными, по-электрически ярко-синими прожекторами глаз. Вид смазанных, размытых дождем дрожащих огней на сигнальных мачтах по контуру комплекса вместе с мерным накрапыванием заставляет вспомнить знаменитую сцену высадки десанта из "Чужих".

Ночной мегаполис Сеул может похвастаться самыми высоченными небоскребами в истории Descent'а. Ну, потому что в этой истории вообще не было никаких небоскребов. Футуристический город из G-Police выглядит безыскусной шуткой; киберпанковский (давно отмечена тяга этого жанра к превознесению городов вроде Токио, Гонконга и Ванкувера) Сеул Descent'а с штаб-квартирой ПТМК в стиле индустриальной пагоды, газовыми факелами, извергающими огонь в звездное небо, и втиснувшимся между небоскребов католическим храмом с маленькими апостолами и большой Голгофой в витражах (сюжет "тов. Христос, дающий ценные указания тов. Магдалине и тов. Клеоповой") шуткой не выглядит. Он именно таков, каким и должен быть, и на нас ему наплевать. Вот и вся разница.

Назовем его гидом

Уже два раза я упомянул некоего гайд-бота. Еще его зовут "робот-проводник", что звучит несколько громоздко, так что окрестим его просто – гидом. Без гида в Descent'е не жизнь – это стало ясно еще во времена D2. Нас и тогда не рискнули бросить в судо-



[9] Добро пожаловать в Новак! Вверху — обещанный звездный эффект. Внизу — обещанный гид.



[10] Главная охранная башня Новака — ОКП, очень крупный план, как говорят сценаристы. **[11]** Мечта идиота. Зеркало для героя — подземного истребителя.

рожных сплетениях туннелей, наградив одной лишь автокартой. Кстати, система ТЕЛком на редкость удобна и рисует подрагивающую, стилизованную “под вид со спутника” разноцветную проникающую схему. Можно даже земную поверхность отключать, если очень уж любопытно, что там внизу. Только я ею ни разу не воспользовался – гид абсолютно надежен и уверенно ведет за собой сквозь хаос дверей, туннелей, извилистых труб и проломов в стенах, через огонь, воду и медные штольни. Кроме способности в кратчайшие сроки раздобыть для нас любой, хоть самый дефицитный, бонус (каковые спрятаны, кстати, очень грамотно: к примеру, те, что притаились за потолочными перекрытиями, снизу вообще незаметны), он разбрасывает сигнальные шашки, отмечая наиболее удобный маршрут, и общается с нами на языке Р2-Д2. Честное слово, под конец я научился понимать его не хуже, чем Люк Скайуокер. “Я знаю, что у нас непрятности, гид!” Сходство с Р2 усиливает и усердие, с которым вооруженный огнетушителем гид отважно поливает наш горящий хвост пеной, покуда мы не перестаем отбиваться от двух десятков наседающих полицейских роботов.

Я знаю – после всего, что сделал для меня гид, говорить такое может лишь последняя скотина, но... НЕ ВЕРЬТЕ ЕМУ! Он бесстрашен, но – слишком бесстрашен. То есть начисто лишен инстинкта самосохранения. В подземельях Сеула приходится летать по станциям метро с действующими поездами. Так вот, гид не обращает на эти поезда ни малейшего внимания. Поверьте, я получил массу острых ощущений, когда увидел за веселым огоньком гида стремительно близящийся беспощадный треугольник слепящих синих огней поезда. Тут же выяснилось, что заряд в ускорителе на нуле (даром что бонус-охладитель стоял) и до укрытия в виде перрона еще ой как далеко... Отчаянные конвульсивные рывки дохнущего афтербарнера. Огни поезда приближаются со скоростью куда большей, чем перрон. Ближе. Глумливое верещание гида, означающее: “Следуй за мной, болван!”. Еще ближе. Ускоритель умер. Боком отскочив на станцию, увидел – в мельчайших подробностях – ударный ограничитель поезда под синими огнями, выкрашенный, как и все ударные ограничители в мире, в косую желтую и черную полосы. С тех пор я не доверяю гидам.

Несметный легион роботов, ревущих при атаке, словно механические гризли, перечислению не поддается. Там и полицейские мехи, и паукообразные воры, снимающие бонусы, и похожие на крабов свирепые огнеметчики, и ни на что не похожие товарищи, плюющиеся самонаводящимися... Но на все тех же проклятых станциях Сеула меня испугали молчаливые твари – пепельного цвета треножники, с потусторонним, жутким упорством беззвучно пытавшиеся вытолкнуть мой кораблик под грохочущий в туннеле поезд. А вы говорите – “искусственный интеллект”...

Ян Флеминг как-то сказал, что разница между “прекрасной”, “красивой” и “симпатичной” – вопрос миллиметров. Если мыслить категориями, распихивать, раскладывать Descent 3 по полочкам “графики” (навороченная), “звука” (трехмерный), “сюжета” (как у людей), “управления” (Logitech Wingman Extreme с форс-фидбэком не требуется) и т.д. и т.п., то этих миллиметров не заметишь, не поймешь, почему, к примеру, очень даже неплохой Forsaken – игрушка симпатичная, а Descent 3 – просто прекрасная. Понять это можно, лишь срываясь в безумный, отчаянный штопор на ускорителе вслед за быстрым призрачным огоньком гида, сквозь огненный выхлоп из стены и шипящий газ, между следов самонаводящихся ракет роботов-охранников и с грохотом колотящихся в стены смятых бочек со значком “ОГНЕОПАСНО”, вылетевших из пламени взрыва... Нечто подобное, наверное, чувствуют самоубийцы во время падения с крыши. Потому-то, как известно, они и кричат до самого низа. EXE





СУДОРОГИ ЛЕГЕНДЫ

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI

• Господин ПэЖэ •

Так уж оно складывается, что в последнее время старика ПэЖэ многое огорчает. И в России (кризисы всякие, жара на улице), и за рубежом. О войнах и кризисах не буду, ибо банально, а вот об игровой индустрии грех не сказать. Моя любимая с допентиумных времен фирма Legend Entertainment недавно умерла. Ну, не совсем умерла, но продалась на корню и перешла в статус “карманной” лаборатории GT Interactive, что, по сути, одно и то же. А вместе с этим пришла и смена направления...

Увы, ждать от Legend гениальных квестов, похоже, отныне бесполезно — ибо некоммерческий это продукт в наши дни... Лично для меня это серьезная трагедия, и даже надежда на талантливые RPG и шутеры, которые отныне будут в ней создаваться, вряд ли искупает эту потерю. Остается одно: вспомнить мудрые слова древних, советовавших принимать то, что не можешь изменить, и попробовать порадоваться новинкам.

Трудна жизнь заключенного...

Помните, чем все кончилось в Unreal? Вроде бы удалось спастись, удалось улететь... Да только, как оказалось, улететь — это еще не все. Подобрали нас злобные типы с корабля The Bodega Bay (по-русски, видимо, “Бодяжный залив”), захватили силовым полем и вполне честно дали выбор: или медленно и довольно неприятно умереть, или выполнить простенькое такое задание...

Легко понять, что выбором такая ситуация вовсе не является и вытаскивать из очередного рухнувшего на планету корабля документацию какого-то проекта разработки оружия нам все-таки придется. Чисто формально, спасителей тоже можно понять. Официально пленник 849 уже труп и если пропадет — ни перед кем отчитываться не придется. Да и местность знает лучше всех. Короче, лучше не рисковать своей драгоценной шкурой, а отправить его поработать, пообещав в случае успеха свободу. Корабль называется Prometheus, то бишь “Прометей”, и после падения там поселилось немало местной, Na Pali’йской, живности. Да еще и найти его не так-то просто, упал он где-то в глуши...

Больше хороших товаров

Как и положено add-on’у (а что такое add-on? — тех же щей, да погуще влей), Return To Na Pali дает нам в руки новые игрушки (целых три штуки: гранатомет, ракетомет и машинку с классной аббревиатурой CAR — Combat Assault Rifle).

Первые две длинного разговора не заслуживают, разве что надо бы упомянуть, что для злобных кемперов отныне раздолье: второй метод стрельбы из ракетницы дает управляемую ракету, очень похожую по принципу действия на оружие, метающее диски (куда повел стволом — туда и летит ракета), а второй метод у гранатомета позволяет запустить гранату и в нужный момент подорвать ее нажатием той самой кнопки еще раз.

А вот CAR — это уже забавнее. Народ в Internet поголовно тащится от него, правда, сетует, что в режиме стрельбы очередями патроны очень уж быстро кончаются и за реками крови, вылетающей из врага, его плохо видно. И, как и положено универсальному оружию, второй тип стрельбы — эдакий супершотган с разрывными пулями. В смысле, пуль несколько, они долетают до цели мгновенно и взрываются. В итоге получается неплохо, если враг на средней или дальней дистанции.

[1] Вооружен и очень опасен. [2] Новое оружие впечатляет не только стрельбой, но и просто размером.

Флора и фауна

Налицо три новых зверя. Паучок, вредный такой, хоть и маленький. Стреляет (а точнее, плюется) какой-то гадостью, да так ловко... Если сможет подбежать поближе (а этого, кстати, лучше бы не допускать) — ощутимо кусается.

Абстрактный зверек из отряда рептилий, бегающий исключительно стаями по пять-шесть штук и готовый загрызть кого угодно (вот, собственно, против кого мне понравилось использовать CAR). Ту-

пой до невозможности, всегда бежит строго к тебе, но уж если добегает... Эдакая сухопутная пиранья, успевающая проглотить оторванный кусок, пока тот еще не перестал трепыхаться..

И, наконец, космические десантники, с земным оружием. Они имеют гадкую привычку не просто появляться из-за угла, а телепортироваться в зону боевых действий в самый неприятный момент и немедленно наводить порядок, благо оружия и опыта им не занимать.

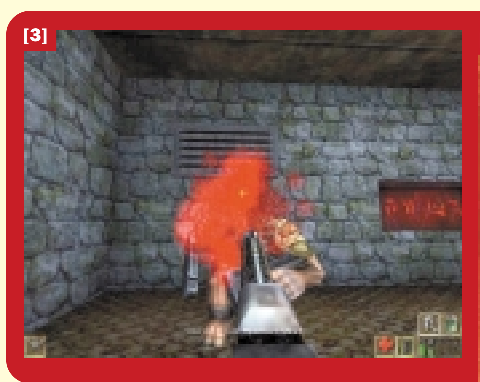
Разумеется, сохранены и старые обитатели Na Pali, так что одиноко на двенадцати новых уровнях не будет. Ощущение такое, что просто не закончил игру, а отложил ее на несколько месяцев и сейчас продолжаешь. Людям из Legend удалось передать что-то важное, то, что и составляло дух и букву Unreal. Видимо, дело в том, что они работали в тесном контакте с EpicGames. В итоге отличить уровни, сделанные в Legend и Epic, практически невозможно. Разве что Tyridium Processing Plant Клиффа Бжезинского, вырезанный в свое время из Unreal до лучших времен, стоит особняком, да и то только потому, что о нем давно известно из общения с разработчиками.

Сам сюжет разворачивается постепенно, то голосом между уровнями немного расскажут, то мультик покажут (сделанный на “движке”, разумеется – смешно было бы в такую красоту втыкать обычное кино). И одного только я не могу понять: где, спрашивается, Большой Босс, которого так приятно убивать в конце любой уважающей себя игры? Где? Неужто денег на разработку не хватило? Или просто авторы не осознали, что без босса чувствуешь себя обманутым, когда игра кончается?.. О-хо-хо... Одно оправдание, конечно, есть – сюжет, по сути, просто прослойка между Unreal и Unreal 2. Ведь, если вы помните наши рассказы, на ту же самую Legend свалили разработку Unreal 2, и в каком-то смысле Return To Na Pali не самостоятельная игра, а “завлекалка” в следующую инкарнацию Unreal. Что ж, будем ждать.

Пролог к Unreal Tournament?

На закуску опять-таки, как и положено add-on’у, есть и сетевые уровни, целых семь штук. Поскольку код сетевой игры основан на патче 224, то сетевые проблемы, мучившие народ так долго, почти все уже решены и играть будет приятно.

Начну с мелочи: добавлены четыре новых модели игрока для дефматча. Правда, почему-то милягу десантника проигнорировали... Но, впрочем, с этим можно и смириться, ведь налицо целых четыре новых типа сетевой игры, и мне они весьма нравятся.





[3] Первый режим CAR быстро заполняет экран КРОВИЩЕЙ. И это хорошо. **[4]** Второй режим стрельбы CAR неплохо останавливает даже крупных противников.

Первый – Gravity Match, пустячок, казалось бы, просто гравитация сильно снижена. Но до того необычно, до того забавно... Игра неожиданно приобретает очень сильную трехмерность, можно запрыгнуть в новые места, можно послать гранату подальше, можно... Много чего можно. Особый кайф – перестрелки в воздухе, изменить направление полета враг почти не может, так что снять его в воздухе проще. Но и он, разумеется, ни на что не отвлекается и изо всех сил приканчивает тебя. Жаль, с ботами в этом режиме играть не очень интересно – они явно плохо ориентируются.

Второй вариант – Cloak Match. Клоака, тьфу, устройство для частичной невидимости, есть на каждом уровне. Если его схватить и включить – станешь почти невидимым и сможешь высоко прыгать. После чего можешь оттягиваться на врагах, пока они тебя не прикончат. А в этот момент устройство перехватит убийца, и уже он начнет развлекаться. Невидимым единовременно может быть только один игрок, так что получается что-то вроде гонки за лидером: каждому охота побыть в роли охотника, а не жертвы.

Третий вариант лично мне непонятен. Стандартный дефматч, но только с новым оружием. В чем смысл такого ограничения – загадка.

И последний – Marine Match. Вместо обычных ботов ставят только десантников, каковые гораздо круче. Рекомендуется сначала поиграть подольше в Single и по Интернету, а то, пардон, убьют. Быстро, но болезненно. Даже меня убивали.

Железки

Как я уже отметил, по сути, “движок” Return To Na Pali – просто Unreal с патчем 224, а это, кроме всего прочего, означает, что вылечены проблемы. В том числе и с OpenGL, Direct3D. Но, впрочем, не совсем. Играть уже можно, но пока осторожно. Недаром для Unreal уже выпущен патч 225 и вовсю идет работа над следующим. Трудно бедняге Тиму Суини бороться с матерым волком Кармаком, съевшим целую свору собак на программировании “движков”. Но он старается.

Чего я не понимаю – так это официальных системных требований. Как можно поверить, что в Unreal, и не просто Unreal, а улучшенный (большие уровни, зверья много), можно играть на Pentium 100 с 16 мегабайтами памяти? Нет, конечно, он там рано или поздно запустится и слайд-шоу покажет, но играть-то как? Не поддавайтесь на эту провокацию, мало что изменилось, и мощная “железка” все-таки потребуется. EXE





МЕРЗКИЕ ЧУДИЩА

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

• Александр Вершинин •



НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Лежу под машиной, ковыряюсь в грязных железках примерно в том месте, где с недавних пор поселился дятел. Стучит. Так и есть, потек задний амортизатор. Смотался на рынок, купил пару новых, масляных. Ухлопал 100 условных единиц. Затем отдал еще 400 деревянных за их установку. Машина пуще неволи, хуже жены. Мерзкое чудище тянет все жилы и финансы. Возвращаюсь домой, включаю компьютер...

С неудовольствием смотрю на авто. Крыша помята, левая боковая стойка и дверь находятся в салоне. Типичный перевертыш. Передний бампер каким-то чудом стал на полметра ближе к лобовому стеклу. Вид плачевный. Нажимаю "Repair all", в трубу вылетает 9000 условных единиц. Как от сердца оторвал. Зато машина светит фарами, блестит хромом и вообще выглядит многообещающе. Везде одно и то же, друзья. Те же хобби, те же денежные проблемы. Кто бы мне сказал, в какой директории лежит save game моей жизни? Хочется слегка подхакать, сделать много денег, открыть все бонусные автомобили. И немедленно!

Ворчание старого пня

Свой компьютер я, лишь отчасти, правда, решил проапгрейдить из-за High Stakes. Не то, чтобы игра смотрелась уж очень противно на P233 MMX, Voodoo 1, – соображения были совсем другими. Понимаете ли, уважаемый читатель, мне стало сложно проходить трассы. В какой-то момент факт оказался весьма очевидным: машина не вписывается в повороты не потому, что Скар стал старым дряблым маразматиком с нулевыми рефлексами, а лишь по причине морального устаревания внутренностей компьютера. 433-й Celeron и V3 здорово оживили пациента. Дорога гладко заструилась вдаль, а фары больше не приходится выключать с благородной целью выбить еще пару фреймов. Соперники вдруг перестали быть такими агрессивными и научились следовать за лидером гонки (за мной) на почтительном расстоянии в 10-15 секунд. Мотайте на ус. Не нравится игра? Смените компьютер.

Тем более что High Stakes действительно стоит некоторых усилий с вашей стороны. Она красива, увлекательна, обладает чувством скорости и дает шанс хотя бы условно покататься на очень крутых автомобилях. Хитрая Electronic Arts умышленно не закрепила за HS фирменный порядковый номер "4". Графический "движок" игры лишь довели до ума, добавили свежие трассы – и вот вам почти новый продукт!

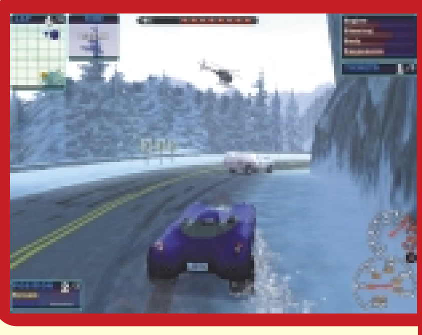
Справедливости ради надо заметить: новые трассы на порядок лучше, профессиональнее пошленьких образчиков оригинальной NFS3. Дело в том, что High Stakes имеет полный набор как одних (новых), так и других (старых) – и зря. Первые три-четыре чемпионата используют только свежие кольца. Катаешься, запитываешься приятными впечатлениями. И только когда навязывают поездку по одной из уже бывших в употреблении (например Aquatica. Как я ее ненавижу! Бездарность!), вы начинаете по-настоящему ценить те же Celtic Ruins или Kindiak Park. В чем существенные отличия? Могу рассказать. Когда вашу машину пускают по абсурдным бетонным крысиным лазам, когда шоссе безо всяких видимых причин делает тройной тулуп с переворотом на идеально ровном месте, когда трасса расползается на два туннеля лишь потому, что в этот момент дизайнер чихнул, не сняв руку с мыши, – такой случай называется клиническим. Лечению не подлежит. После вышеуказанных удовольствий любые широкие скоростные кольца с просторными обочинами и красивыми декорациями будут восприниматься играющим как манна небесная.

Об отказе от незамкнутых раллийных трасс говорить не буду. Авторы NFS идут по пути минимального сопротивления. Сделать кольцо и запустить туда игроков (как белок в колесо) значительно проще, дешевле, чем в



[1] McLaren vs. Truck. В реальной жизни без вариантов, а здесь победит дружба.
[2] Bonus Porsche не апгрейдится. Он и так очень хорош.

поте лица корпеть над несколькими этапами, составляющими единый раллийный маршрут. Делать плотный трафик тоже не с руки — пожирается выделенное на салюты в небе процессорное время. Так какой смысл занудствовать? Сажай что осталось, Харли!





[3] Одна из новых трековых трасс. Скоростной бетонный лабиринт.

Господа, я рулил весь день

Вспомните Игру Номер Два из мечтаний глубокоуважаемого коллеги Хажинского, а затем внимательно посмотрите на NFS:HS. Одно лицо. В игре впервые появился Стимул. Не абстрактные "закрытые" трассы или бонусные автомобили, а очень грамотная система подсадки пользователя на наркотик, именуемый NFS. Поэтому никого не удивляют жалостливые рассказы Коли Радовского о стенаниях его брата, который бездумно просадил два "Корвета" подряд, или ваши собственные громогласные проклятья, призванные вдохнуть новые силы на восьмом круге в убитый до неузнаваемости автомобиль. Это нормальное явление, и называется оно "спортивный азарт".

Ловушка выглядит следующим образом. Вам самым невинным образом предлагается начать "кампанию" из нескольких чемпионатов. Что может быть проще? Игрок и не подозревает, в какую телегу он впрягается в этот самый момент. Отныне он потеряет сон и аппетит — лишь бы заработать на очередную блестящую кучу полигонов на экране монитора. Потому что это чистая психология и тонкий, выверенный расчет разработчиков High Stakes.

Итак, первый чемпионат. У вас есть минимальная сумма денег для покупки одной из двух предлагаемых машин. SLK или Z3? "Мерин" быстрее, но значительно хуже тянет. "Бимер", наоборот, хорошо идет в горку, но проигрывает SLK на долгом спуске. Вы чувствуете? Странное, непривычное словосочетание "двигатель не тянет". Пожалуй, такого до сих пор не было в истории компьютерных гонок. Обычно одна машина просто едет быстрее другой. А здесь "не едет". На некоторых этапах, вроде Snowy Ridge, три четверти — уклон, который зачастую достигает 50-60 градусов. SLK перестает набирать скорость, и его с легкостью делает Z3. Ощущения интересные — будто снова сидишь за рулем 21063 с непрогретым движком.

Чемпионат состоит из этапов. Обычно щедрые авторы подкидывают пару рядовых заездов, Knockout и High Stakes. Все виды состязаний, кроме High Stakes, содержат несколько трасс и фиксированное количество кругов. "Обычные" заезды приходится неизменно выигрывать — иначе все начинается с начала. В Knockout необходимо лишь следить за тем, чтобы не прийти последним. Каждый раз одного представителя арьергарда отсеивают — и так до тех пор, пока не останутся лишь две машины. High Stakes гораздо интереснее. Вам придется пройти только одну трассу с единственным соперником. Но на кону ваши автомобили! Победитель забирает оба авто, проигравший отчаянно грызет ручку дивана и речь его превращается в поток плотно упакованных силлогизмов. Кстати, режим High Stakes позволяет слишком легко зарабатывать крупные суммы. Здесь ощущается некоторая непродуманность, дисбаланс.

Потому что во всех остальных случаях вам приходится отчаянно вкалывать. Занимать все первые места, дабы получить желанную золотую медальку за пройденный с отличием этап. Когда все этапы оказываются "золотыми", чемпионат считается завершенным, вам выдается билет до места проведения следующих автомобильных игрищ. Со временем класс автомобилей повышается от слабенького "B" до чертовски быстрого "AAA", призовые гонорары поднимаются до небес, а потеря машины в High Stakes означает спуск 200-500 тысяч условных единичек. Все как у взрослых.

Garage days

Вы думаете, на этом ваши траты закончатся? Наивное предположение. Начнем с того, что почти каждая машина может получить три весомых апгрейда. Нажмите на кнопку "Спустить-немного-денег" — и "бары" технических показателей вашего железного любимца еще немного подрастут. Финальный апгрейд также наносит пару полос на кузов болида. Спорткар, все дела.

Но есть гораздо более эффективный способ тянуть деньги. Собственно, вы сами наносите себе финансовый ущерб, когда в очередной раз притираетесь к бортику ограждения или втыкаетесь в дерево со всей дури. За один круг набирается много таких "царапин". А за восемь? Вот почему длинные гонки в NFS:HS являются и самыми опасными. На последнем круге даже самое быстрое, но убитое до неузнаваемости авто обгонит управляемый аккуратным компьютером примитивный SLK или Z3. Бесит до слез — и невозможно ничего сделать. Понимаете ли, разбитый двигатель снова НЕ ТЯНЕТ, колеса выписывают эротичную "восьмерку", а глушитель волочится по асфальту, оставляя море брызг.

P.S. Когда мы с Колей Радовским притащили к нему домой рули, взятые для тестирования (см. в его тетрадке), NFS:HS была первой среди претендентов на пробу. И с треском провалилась — слишком аркадна для такой чуткой, серьезной штуки, как ThrustMaster с обратной связью. EXE





ПОКИДАЯ ЛАС-ВЕГАС

JEFF GORDON XS RACING

•Фраг Сибирский•

Мой вольный перевод названия игры звучит приблизительно так: "Х.З. гонки им. товарища Гордона, человека-чемпиона". Двухбуквенная аббревиатура, согласен, не самая благозвучная, вряд ли подразумевающая под собой нечто хорошее и пристойное. Она, собственно, и не подразумевает.

История, лежащая в основе гнусного дела под названием Jeff Gordon XS Racing, обычная и простая, безнадежная именно этой своей обыкновенностью. Сейчас из отставных чемпионов, действующих чемпионов и искренне надеющихся стать чемпионами всех видов многострадального спорта, от хоккея на траве до борьбы сумо, в игровую индустрию не лезет без мыла только ленивый штангист-тяжеловес с травмированными коленками. Про подвиги спортивного рокера Мак-Графа слыхали? Правильно говорят – есть люди, а есть чемпионы. Или – или.

Откровение от Джеффа

Джефф Гордон, по его собственному утверждению, был рожден побеждать. От себя могу добавить, что рожден побеждать он был исключительно в автогонках формулы NASCAR – езде по овалам с фиксированным поворотом руля. В езде этой кое-каких успехов м-ра Гордона нельзя не признать. Дважды чемпион кубка Уинстона, серьезно намеревающийся захапать и третий, – очень даже неплохо для двадцатисемилетнего пилота... Этакий пророк от глупых гонок по кругу, м-р Гордон твердо решил ужаснуть всех, хоть раз имевших счастье наблюдать за процессами пересечения им, м-ром Гордоном, финишной черты и поливания растоптанных конкурентов шампанским из бутылки. Нострадамусовским пророчеством ужаснуть. В вещем сне м-ру Гордону открылось будущее мирового автомотоспорта... Искренне надеюсь, что это был кошмар.

Так или иначе, спутавшись с дурной компанией приблатненных игроделов в лице разработчика Real Sports (прежде отличившегося совсем не спортивной игрой Centipede для N61) и издателя ASC Games (почивающего на лаврах неплохой водной гонялки Dead in The Water на PlayStation), Джефф пошел на подвиг. "Х.З. Гонки Джеффа" – это будущее мирового автомобилестроения, каким его видит всю сознательную жизнь ездящий по овалу наскаровец. Вам уже страшно, мои хорошие?

Овал первый

Как ни странно, трассы тут не овальные. Но о них чуть позже... пока что нас интересует главное. А главное здесь – спроектированные под чутким руководством Гордона супермодели ультрафутуристических мегакаров. Названия у них красивые: "Гнев", "Ярость", "Раптор" и т.д. и т.п. А внешне – продукты литой штамповки по овальным формам, проще говоря, хромированные мыльницы.

Одни из них хромированы чуть больше, другие чуть меньше – это зависит от области, которую занимают на корпусе логотипы и линии фирменных расцветок спонсоров. Спонсоров хоть завались – больше, чем машин... Видимо, чувствуя за антикрылом мощь зажравшегося концерна, гонщику ездится (простите за звучное слово) куда легче и веселее. Но меня, к примеру, не прельщает красно-синия "Пепси", я не чувствую законной гордости, украсившись логотипом тошнотворной сети забегаловок быстрой еды "Севен-Елевен", и уж ни за что в жизни не возьму из рук Джеффа грязных денег "Риал Спортз" и "Эй-Эс-Си Геймз"! Я бы еще



[1] Эти шесть значков над бампером я успел за 20 кругов изучить предельно досконально. [2] Pepsi! (De)generation next.

подумал над авто с аршинной надписью “НЕ ТОРМОЗИ – СНИКЕРСНИ” на откидном воздушном стопоре, но такового почему-то не наблюдается. Плохо тут со спонсорами, пле-хо.

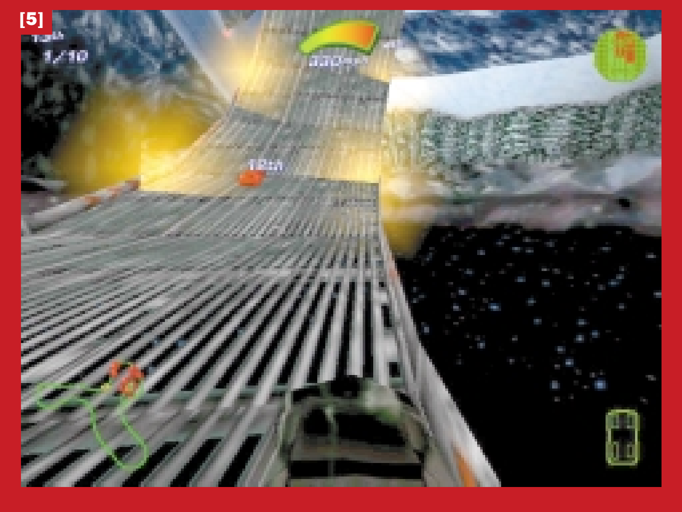
Что касается технических характеристик фьючеркаров, то симулятором XS Racing постеснялся назвать и сам Джефф. “Спектр” весит ровно в два раза меньше “Икс-вейв”, что никак не проявляется в ходе гонки, потому как от покрытия трека дисциплинированные авто отрываются лишь в строго предназначенных местах. В этих самых местах автопилот отнимает у нас управление, дабы мы, не приведи господи, не затормозили перед дорожкой трамплина и не полетели куда подальше, вдребезги напополам усыпав глюками хилый игровой “движок”. Но сам прыжок – это вещь, которая стоит того, чтобы скачать халявную “демку” XS Racing (или взять ее с нашего CD). При здравом размышлении могу даже сказать, что прыжок машинки XS с трамплина – чуть ли не единственная причина, по которой вы сейчас все это читаете, если забыть о Лас-Вегасе (см. ниже) с его точками морфинга, превращающими суперкар в абсолютно зеркальную каплю ртути.

Как бы это помягче сказать... Когда суперкар отрывается от асфальта, он выполняет фокус, на который не была способна даже “Бентли” Джеймса Бонда. Подобное раньше, насколько я помню, удавалось лишь машине мсье Фантомаса. Суперкар выпускает с боков пару крылышек и... летит. Точнее, планирует. Знаете, зрелище гоночного автомобиля с распущенными крылышками дорогого стоит. Из прочих забавных моментов – упомянутый откидной воздушный тормоз с логотипом спонсора и автоматическое выправление повреждений. Надо сказать, чудовищно мятая искореженная мыльница развивает ту же самую скорость, да и управляется ничуть не хуже мыльницы обычной. О принципах аэродинамики чемпион “НАСКАРа” никогда не слышал. Ощущение какой-то физически твердой поверхности под колесами, по которой вовсю таскает вибрирующий от напряжения суперкар, правда, имеется, – и на том спасибо. А столкновения просто отсутствуют – нет их здесь, есть только близкие контакты третьего вида, означенные слабым лязгом.

[3] Посмотрите, какой образцовый порядок у нас в стаде.
[4] Гы! Вот такими должны быть гонки будущего! Так их, Джефф.

Овал второй

Хромированную мыльницу и в самом лучшем ее варианте вряд ли можно назвать изящной. Но, по крайней мере, она сверкает, искрится и переливается радугой – и нет такого цвета, который не отразился бы в крыльях и поднятом стопоре. Десять треков ЦПКиО им. Гордона похожи на рекламные ленты неоновых огней, единственное предназначение всего нависающего по сторонам – это бросить свой блик, отблеск на трек и машину, отметившись таким образом в вечности. Там есть и играющие синими бойницами прожекторов трибуны, и небоскребы, и дорожки аттракционов, и туннели – много-много разноцветных туннелей, проносящихся мимо бесконечной чередой. Светлая память сумасшедшему, такому ненавязчиво шизофреническому и в то же время гипнотически притягательному мельтешением зазывных атрибутов Лас-Вегасу будущего, где каждый туннель предваряет сияющая рожа из неоновых трубок, и входом в красочный коридор служит ее разверстая в беззвучном хохоте пасть... Там повсюду стоят пиратские фрегаты с поднятыми парусами, возвышается над финишной чертой меж двух небоскребов белый пенопластовый замок о пяти башнях с красными шпилями, а где-то в небе горит вечным пламенем Большое Зеро. Вырезать бы эту сладостную обитель порока, вырвать бы из жадных лап Джеффа, да вста-





[5] В данный момент внизу — небо (звездное). Мертвая петля, однако. **[6]** Живи, град порока!





[7] Поглядите лучше на надписи на табло. Все правильно. Раньше начнешь, раньше, как говорится... Ну, вы в курсе.
[8] Маленький красненький справа — большой Джефф. Все-таки я ему отомстил!

вить в нормальную, без откровений, лихую аркадную гонялку! Я не хочу его терять.

А придется — трассы мимолетны и откровенно примитивны по конструкции, в конце-то концов, там слишком много наклонных поверхностей, таких родных и близких для м-ра наскаровца, и бобслейных желобов, по которым авто проносится исключительно на автопилоте, зачастую заворачивающихся мертвой петлей в стиле незабвенных Stunts или позабытых Fatal Racing, там внешнее изменение типа покрытия ничуть не влияет на динамику движения транспортного средства. У меня даже появилась теория: а что, если под треком скрыт мощный магнит, который и тащит мыльницу? А колеса вертятся так, для близиру.

Короткие кольца — это плюс, потому что... Потому что до самых ужасов, выбравшихся из потаенных уголков сознания Джеффа, мы еще и не добрались. Видите ли, здесь есть чемпионат. С сезонами. И чтобы проехать один трек из сезона, надо навернуть по нему – ни много ни мало – двадцать кругов. Скучные машины, понятно, что стрелять и ускоряться нельзя, а каждая черточка, каждый блик близлежащих окрестностей знакомы до мучительной боли: уже точно сосчитал число глядящих на меня пушечных жерл фрегатов Лас-Вегаса (их там по три с каждой стороны) и эмблем "ОСТОРОЖНО – РАДИАЦИЯ!" у въезда в недра ядерного реактора (что поделаешь – надо же Джеффу как-то развлекаться...), замерил амплитуды колебаний вертящихся по кругу миниатюрных декоративных шаттлов над трассой, светильники над бортиками ограждения стали моими лучшими друзьями. Тупо летящие вперед сплоченным стадом (если каждая тачка притянута к треку магнитом, то не больно-то и попихаешься) друзья-соперники и мерное легкое постукивание бамперов при отчаянных столкновениях. Вполне может быть, что это и есть будущее "НАСКАРа", и тут Джефф совершенно прав, и кто-то даже будет все это смотреть по телевизору (replay, кстати, здесь на редкость отвратен – местами сумбурное мельтешение внешних камер не тянет даже на любительскую видеосъемку футбольного матча "Гадюкино"-"Урюпинск"), но для любого нормального человека (а не чемпиона) скоростная езда в стаде – это скоростная езда в стаде. Даже когда на особо выдающейся в пространство трассе число кругов скостят до десяти, происходящее можно охарактеризовать лишь одним кратким словом: овал. Я засыпаю и в аркадном режиме, на двух кругах, не смешите меня своими льготными тарифами... Можно даже сказать – полный овал.

Тем не менее вся эта радость была исколешена вдоль и поперек и почти что побеждена. Исключительно потому, что я задремал, впал в некое промежуточное состояние, очень похожее на то, что возникает при долгом наблюдении за вращающимися концентрическими кольцами, образующими псевдоконус. По причине имбецилизма железных кретинов вокруг уровень сложности Very Hard проскочил мимо незамеченным. Так вот, главный приз там – сомнительная возможность погоняться один на один с Самим Двухкратным Чемпионом Кубка Уинстона Джеффом Гордоном на его кроваво-красной колымаге. Ну что можно сказать... в своих собственных гоночках ездит – не догонишь, собака. Последняя мысль – надо срочно издать футуристические мотогонки имени .EXE и отослать Джеффу. Пущай встретится в финальном бою с Горным Байкером О.М.Х.! EXE





ЕГО ЗВАЛИ ULUKAI

OUTCAST

НАШ ВЫБОР GAME.EXE

Двадцать пятое июня 1999 года. Российская общественность тщательно делает вид, что ничего не происходит. Правительство по-прежнему носится по столице с мигалками, чиновники пудрят мозги МВФ, бандиты везут своих клиентов за сто первый километр. Котировки доллара на последних валютных торгах не дрогнули ни на йоту больше, чем нужно, а какие-то психи продолжают купаться в склизкой Москве-реке прямо напротив моего дома.

Тем временем далекая, но дорогая нашим сердцам Infogrames наконец зарелизила самый ультимативный проект этого столетия. Возможно, даже тысячелетия. Смертный приговор штампам и клонам. Образец для почитания, объект идолопоклонничества. Аве, Outcast! Многозначительно вытянутый средний палец руки Старой Европы, направленный в сторону Голливуда (и Eidos). Амброзия для ценителей, мессия для всех остальных. Проект, который нам, экзешникам, очень симпатичен.

Мессия

Французы приготовили очень достойный пакет предложений. Начать с чего-либо кроме графики невозможно по очень простой причине — воксельно-полигональный engine Outcast потрясает воображение. Дурацким поделкам вроде Unreal или Q3 советуется лежать тихо и не рыпаться до тех пор, пока не разрешат встать и удалиться. Потому что примитивы и чудаки.

К графике совершенно безвозмездно прилагается живой мир. Почти настоящий, дышащий, думающий социум. По крайней мере так кажется во время игры. Обитатели этих изумительных по своей красоте краев смотрят и видят, слышат и слушают, чувствуют, переживают, реагируют.

Их земли необъятны, и они готовы ими поделиться с игроком. Впервые за долгое время вы почувствуете себя абсолютно свободным в иллюзорном, но столь соблазнительном мире. Вы были вольным морским волком в Pirates!, независимым капитаном и предпринимателем в Elite, диким обитателем постапокалиптической Земли в Fallout. Теперь у вас есть шанс побыть мессией в Outcast.

А еще это великолепный агрессивный экшен, чистая романтика Blade Runner или Mad Max. Завораживающе красивые отточенные движения героя, неизменный луч лазерного прицела, чересчур много врагов и слишком мало патронов. Тихое счастье воровской прогулки за спинами и по крышам, бушующий в крови адреналин отчаянного спринтерского рывка к телепортеру с беспорядочной слепой стрельбой во все стороны. Дикая гонка на ручном динозавре в надежде оторваться от атакующих с воздуха тварей. Жестокая довольная ухмылка на лице, когда красная точка прицела аккуратно расположилась на связке динамита под ногами у вооруженного до зубов патруля, а палец мягко давит на курок.

Наконец, это отличная сказка, излагаемая под треки в исполнении Московского симфонического оркестра (кроме шуток!). Глубокие RPG-диалоги, маленькие незатейливые квесты, замешанные на простейшей логике задачки, колкий усталый юмор героя. Хочется сказать лишь одно: если бы меня звали "Interplay", Infogrames делала бы Fallout 3 на основе проекта Outcast.





[1] Первый mon. Ручками трогать не советуется. [2] Пули в этом измерении преимущественно шуршат.

• Александр "Interplay" Вершинин •





[3] Скажи-ка, дядя, ведь недаром? [4] Конь педальный. Силен, но трусоват.

Забудьте об акселераторах

Свершились мечты компьютерных тори. Настал час недовольных засильем слишком популярной железки, которую мы теперь привыкли напрямую связывать с количеством fps. Друзья мои, Outcast самоотверженно тормозит в максимальном для игры разрешении 512x384 на новенькой, с иголочки, машине 433-128MB-V3-2000. Вы не поверите, но обидно! Хваленая 3dfx Voodoo3 позорно не тянет графическое разрешение, меньшее чем стандарт SuperVGA. Хочет PIII-550, не иначе. Специально для отсталых по части процессора французы заготовили варианты 320x200 и 400x300. Добро пожаловать в старое доброе прошлое. Что самое смешное, никто и не подумает жаловаться – игра умопомрачительно красива в любом из представленных разрешений.

Этот жанр французы отрабатывали терпеливо, годами. Бегающие с пистолетом молодые люди присутствовали, например, в Black Thorn и Fade to Black (шикарные были игры!). Теперь появился их потомок, Outcast. Вид от третьего лица, регулируемая камера. Можно переключаться на first person view, но кто же захочет отказаться от созерцания плавных движений, с которыми наш герой орудует пушками? Сам процесс вынул-повел лучом-отстрелял обойму-перезарядил-навел (и так далее, пока не кончатся враги или патроны) обладает примитивной шаманской магией. Где-то глубоко в испорченном цивилизацией организме просыпаются настоящие охотничьи инстинкты, дикий азарт. Оружие ни в коем случае не наводится само. Боже упаси, это прерогатива хозяина! Принудиловки здесь быть не может. Стрелять можно во все, так как предусмотрены многие варианты взаимоотношений игрока и NPC. Текстуры персонажей подогнаны идеально – сначала даже кажется, что и ландшафт, и NPC сделаны с помощью вокселей. На самом деле обитатели Outcast выполнены в полигонах. Просто цветовая гамма текстур тщательнейшим образом подобрана под немного размытые палитры ландшафта. Получившаяся картинка смахивает на работу очень сильного мультипликатора. Быть может, так оно и есть. По крайней мере, увидев первого в игре динозавра, я долго, в полном молчании, бродил вокруг него. Поверить, что это тоже полигональная модель, оказалось делом весьма сложным. Ни одной острой грани, ни единого выступающего полигона. Ничего! Только гладкая слоновья кожа, мускулистые лапы страуса, увесистый хвост. Подвела напяленная на морду чудовища упряжка. Частичка магической иллюзии испарилась, но большая половина осталась.

Воксельная часть "движка" отвечает за ландшафт и строения. Помимо бросающейся в глаза необычности такого способа построения земной поверхности, у engine'а есть свои преимущества и недостатки. К одним из главных положительных сторон воксельного "движка" стоит причислить приятное отсутствие pop-up-эффекта, когда находящиеся на краю поля зрения объекты вдруг появляются целиком и во всей красе перед уже привыкшим к такой полигональной магии пользователем. С вокселями все проще. Находящееся за пределами видимости игрока просто отсекается – так что вы можете наблюдать только ближайшую к вам часть горы или кусок здания. Приятно? Нет слов. Минусы отчаянно пытаются уравновесить плюсы. Кроме весьма ощутимых системных требований, воксельный "движок" не слишком удачно справляется с изображением некоторых деталей ландшафта и земной поверхности. Если низенькие пригорки смотрятся естественно, то отдельные большие валуны смахивают на огромные шишки, набитые каким-то недоброжелателем на теле планеты. С горными грядами еще хуже. Они принимают вид экзотичных нагромождений из крашеных пасхальных яиц. Впрочем, кто знает, чем занимаются на Пасху инопланетяне? Быть может, строят горы.

Убийственнее всего у авторов Outcast получилась вода. Тронутые спокойной редкой рябью водоемы отражают глубокое чужое небо, солнце, луны. При этом водная гладь передает не только отражение объектов, но их краски. Вот это впечатляет больше всего. Стоит подойти ближе – и отражение неба бледнеет, почти растворяется в водоеме, разрешая вам увидеть дно. При каждом движении в воде вокруг разбегаются мелкие волны. Идеально просчитанные с точки зрения физики все еще отражающие искаженные небесные светила волны! Умопомрачительно. Других слов нет. Недавний хит от Rage, Expendable, воспринимается просто как графическое недоразумение после нескольких минут с Outcast.

Ticket to the moon

Но хватит пускать слюни восторга. Пора перейти к сути вопроса – истории, способной посоревноваться с любимым "Фолаутом" по количеству самоосознанного пафоса, приходящегося на одно слово в сценарии.

В один из тех чудесных дней, когда в мире как раз и происходят самые гадкие вещи, американские ученые решили поставить эксперимент. Для 2007 года это был необычный опыт. А именно отправка разведывательного модуля (пробы) в соседнее измерение. Для начала все шло отлично: проба действительно оказалась в соседнем с Землей мире. К сожалению, ликование ученых продолжалась недолго, так как невиданная доселе, но стопроцентно разумная форма жизни, немного поразмыслив, разнесла модуль в щепу. На другом конце провода ученые тоже крепко подумали и поняли, что Земле угрожает смертельная опасность быть поглощенной расширяющейся черной дырой в самой материи пространства. Самые смелые тут же изъявляют желание отправиться в соседний мир (благо что недалеко) устранять возникшие по их вине неполадки. В качестве пастушьего пса в группу назначается обаятельный тип по имени Cutter Slade,

коммандос, специалист по "черным" операциям. Когда Слэйд приходит в себя после рискованного прыжка сквозь время и пространство, он обнаруживает, что лежит в убогой хижине. Жестокая судьба не оставила ему ни оружия, ни боеприпасов – разметала по измерению даже спутников нашего героя.


[5] Радостно приветствуют меня жители планеты Земля.

Более или менее примитивные обитатели данного мира считают Слэйда давно обещанным им мессией, способным избавить их от рабского существования. В этом измерении техника не получила такого сильного развития, как магия. Пользуясь своими инфернальными силами, страной правит верховный жрец одного из культов. А именно военного. Поскольку обычным смертным давно обещали избавление в лице мистического существа по имени Ulukai, Слэйду приходится согласиться помочь им. В результате, он становится счастливым обладателем довольно солидного списка целей: свергнуть местного диктатора, собрать разбросанных по разным частям света яйцеголовых, обнаружить пробу и, желательно, хотя бы часть казенного оборудования, без которого Слэйд беспомощен. Местные называют обычные для коммандос пушки и боеприпасы "святыми вещами", живо организовав ими бойкую торговлю. Как вам понравится, если кто-то разберет на мелкие части ваш любимый компьютер, а затем начнет торговать ими в розницу и оптом на каждом углу? Туземцы...

It's a beautiful world

И вот вы оказываетесь один против всего мира. Точнее, большинству существ в этом измерении в той или иной степени наплевать на факт вашего существования. Изменять их релаксивный настрой придется с помощью примитивных методов. Слэйд умеет бегать, прыгать, стрелять, забираться на всевозможные объекты, плавать, ползать. Вы сможете пробираться незамеченным в самые труднодоступные места. Нужно лишь приложить немного терпения и усилий, стараться двигаться только тогда, когда никто не смотрит в вашу сторону, и использовать все мыслимые естественные укрытия. Еще Слэйд умеет быть вежливым в разговоре – когда не увлекается своим горьковатым юмором.

А дальше? Все шесть континентов планеты лежат у ваших ног. Они соединены магическими порталами, для перемещения надо лишь войти в один из них. Никаких ключей или ограничений – с самого начала игры вы вольны путешествовать по всему миру. Каждая из шести частей света обладает собственным климатом, флорой и фауной. Но все они сходны в одном. В организации социума. Есть солдаты, которые всегда враждебны, и есть рабы, далеко превосходящие вояк числом. С последними придется подружиться – если хотите получать лечение, боеприпасы, дельные советы, помощь в ориентировке на местности и так далее. Не советуется стрелять в присутствии ваших друзей. Они могут неправильно это расценить, испугаться, обидеться. В итоге, население будет просто разбегаться при виде своего псевдо-мессии, а вам придется заниматься поисками ученых, имея в противниках все разумное население измерения.

Хочется подчеркнуть хотя бы несколько совершенно замечательных дизайнерских решений, помогающих сделать мир Outcast поразительно живым, правдоподобным. Во-первых, туземцы никогда не остаются без дела. Они копошатся в земле, используют ручных животных, таскают всевозможные корзины, тюки, ящики, инструменты. Когда NPC видит что-то диковинное, вроде Слэйда, он отвлекается от своей работы, оборачивается, машет руками или издает заинтересованные звуки. Напуганные стрельбой дикари разбегаются во все стороны или бросаются ничком на землю и дрожат. Здорово! В разговоре камера поочередно показывает каждого из собеседников, давая весьма профессиональные планы. При этом участники беседы оживленно жестикулируют, переминаются с ноги на ногу, даже корчат физиономии. Если вы пытаетесь узнать, где найти кого-нибудь из инопланетной братии, вам либо указывают направление, либо оборачиваются и показывают рукой на искомого индивидуума – в том случае, если он рядом. Во время беседы жизнь вокруг и не думает замирать, так что любые агрессивные действия по отношению к разговаривающим мгновенно прерывают их диалог, дабы землянин мог уладить проблемы, а инопланетянин привычно распластаться по матушке земле. Убивать кого-либо, даже солдат, необязательно. Вы можете элементарно игнорировать их, пробегать мимо по своим делам, уворачиваясь от выстрелов. В Outcast действительно почти нет сюжетной принудиловки!

Так хочется рассказать больше, но для этого потребуется экстренное приложение к журналу. Приходится оставить разведку боем на вашей совести, уважаемый читатель. А для начала – бегом покупать Outcast! Талоны надеются на вас, Ulukai. EXE



СТРАТЕГИИ

X-COM ШЕСТЬ

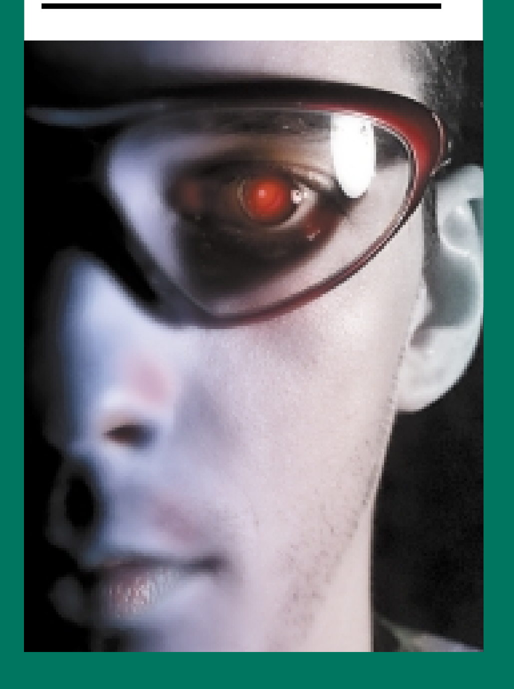
Правда, правда и ничего кроме правды

Кажется, пора закончить порочную практику превращения стратегической колонки в коктейль из воскресной исповеди, лжесвидетельства под присягой и плохого пересказа фрагментов легкого послеобеденного сна. Кажется, пора закончить практику любого рода — в такую жару лишь одно действие имеет смысл. Залезть по горло в чистый, прохладный пруд из минеральной воды "Бжни" и медленно его пить. Сегодня у нас в колонке — только факты, совсем чуть-чуть комментариев и почти никаких эмоций.



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО





однимите руки, кто не верит в возрождение X-COM. Отрубите их. X-COM 6 существует. Игра называется X-COM: Genesis, и до совсем недавнего времени это была единственная достоверная о ней информация. Игра существует как бы отдельно от реальности, плавая в океане человеческой памяти и признания. Авторы оригинальной версии, UFO: Enemy Unknown, не имеют к Genesis никакого отношения – Mythos Games и братья Galloup давно вышли из игры. MicroProse, издатель линейки X-COM, сейчас находится в темных глубинах желудка Hasbro и активно там переваривается.

И тем не менее работы над игрой ведутся! Скажу больше, у Hasbro в планах целых три игры из знаменитой серии. X-COM: Alliance, action/strategy на "движке" Unreal. X-COM: Genesis – полноценная стратегическая игра. А где-то между ними проект X-COM: E-mail, тактическая порция UFO: Enemy Unknown с улучшенной графикой, только для двоих, только по электронной почте.

О последнем проекте известно пока слишком мало, Alliance слегка выходит за рамки нашей колонки, а вот Genesis – тема самая что ни на есть благодатная. Итак, первый вопрос: кто? Если Mythos Games больше не имеет никакого отношения к игре, то кто имеет?

Люди

Дейв Эллис. Dave Ellis. Запомните имя – этот человек является главным дизайнером X-COM: Genesis и оказывает значительное влияние на грядущую X-COM: Alliance. Именно от него зависит, какой быть новой игре. Кто он? Догадаться не сложно – сотрудник MicroProse и бывший дизайнер X-COM: Interceptor.



[X-COM 5]


[X-COM 1]
[X-COM 5]
[X-COM 2]

Карьера Дейва началась семь лет назад в службе технической поддержки MicroProse. Затем пришлось немало поработать в качестве внутреннего бета-тестера (в пике – “ведущий тестер седьмой версии Darklands”), и только потом боссы MicroProse доверили Эллису творческую работу. Правда, к вершинам гейм-дизайна Дейв подобрался не сразу: долгое время приходилось играть вторые роли в проектах вроде Fleet Defender Gold, CivNet и Civilization II, причем в последней игре Дейв занимался исключительно дизайном и программированием “Цивилопедии” – задачей, без сомнения, важной, но, увы, совсем не престижной.

В 1997 году он возглавил проект Interceptor. Почему он? Будучи тестером, Дейв прошел все игры серии X-COM вдоль и поперек. Кроме того, его перу принадлежат “официальные стратегические руководства” ко всем играм серии. А главное – вряд ли был в Microprose больший фанат UFO, чем Эллис.

Увы, Interceptor с грохотом провалился. Эллис признает игру своей неудачей. Плохой баланс: слишком мало стратегии, слишком много аркады, именно это, по мнению автора, стало причиной провала. “Самой большой ошибкой, – говорит он, – было изменить жанр X-COM. Мы сделали это слишком рано и потерпели поражение. LucasArts может позволить себе делать из Star Wars что угодно – шутеры, гонки, стратегии. Мы – еще нет. Мы слишком поспешно ворвались на неисследованные территории и... вот результат. Сегодня пришло время вернуться к основам”. Вернуться к основам? Давно пора.

Факты

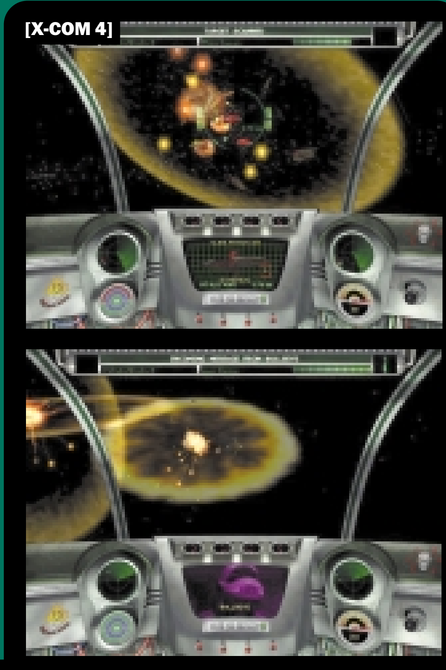
Все что мы знаем об X-COM: Genesis сегодня делится на две части – предварительную информацию и досужие домыслы. Ничего “точного”. Дизайнер X-COM: Genesis активно идет на контакт с людьми, что достаточно нетипично в таких случаях. Эллис опубликовал объявления на досках двух ведущих фанатских сайтов по X-COM с просьбой присылать свои пожелания и идеи. Мнения игроманов Дейв испрашивал и в процессе разработки X-COM: Interceptor. Хочет сделать как лучше, учесть все пожелания? Возможно. Или не уверен в собственных действиях, ищет поддержки у других...

Итак, каким он будет, шестой X-COM? Здесь сделана попытка скомпилировать высказывания главного дизайнера, сделанные в разное время в разговорах с различными людьми, и сложить их в предельно достоверную картину.

Давайте для начала определим рамки этой картины. Революций не случится. Разработчики не считают необходимым что-либо серьезно менять в оригинальной игре. Таких попыток было сделано уже достаточно. Наоборот, проект разрабатывается под девизом “Назад, к истокам”. Истоками авторы считают UFO: Enemy Unknown и ничто больше. Именно в первой игре, по мнению Эллиса, был достигнут заветный баланс и создана “правильная” атмосфера. Все последующие творения в серии лишь последовательно разрушали то, что было достигнуто.

Место действия – Земля. Время – 2086 год. Откуда гады попрут на этот раз, пока не говорится. Зато известно точно, любимый всеми глобус-geoscape займет свое законное место. Ландшафты, здания, действующие лица – все в 3D, со всеми подобающими спецэффектами. “Целевая платформа” – Pentium II 233 МГц без 3D-акселератора. Хм... учитывая, что игра выйдет, скажем так, в следующем веке, требования кажутся СЛИШКОМ скромными. К концу года каждый уважающий себя геймер обзаведется каким-нибудь Voodoo3/TNT2/G400, и лишиться большей части “оплаченных” красот из-за двух с половиной лузеров без 3D-карт им совсем не захочется. Впрочем, кулаками махать еще рано. С другой стороны – потом будет поздно. И так всегда...

Таким образом, суть игры останется прежней: тактические сражения с участием ограниченного количества участников, стратегические операции на планетарном уровне. Что еще? Извилистая сюжетная линия и масса актеров вокруг – агенты, ученые, местные жители. Значительно более сложное дерево наук.


[X-COM 4]



[X-COM 3]

Авторы собираются отказаться от несколько унизительной роли земных ученых, вся деятельность которых заключалась в попытке скопировать захваченные на поле боя инопланетные железяки.

Как минимум, пять новых инопланетных рас и, кроме того, уже знакомые персонажи из X-COM 1-2 и еще незнакомые из X-COM: Alliance. Последний, кстати, здорово изменился после "рождения" Genesis. Эллис отвечает за преемственность игр серии и приводит Alliance в "соответствие канонам".

К примеру, в Genesis агентам будут доступны лазерные винтовки, "плазма-ганы" и прочие игрушки, отвоеванные за без малого сто лет деятельности X-COM. Главному дизайнеру Genesis кажется абсурдной ситуация, когда "освоенные" в 1999-м году лазерные винтовки в 2042-м внезапно исчезают. Ясное дело, это вопрос игрового баланса. Авторы Genesis попытаются найти другое решение, которое не противоречит здравому смыслу. Известно, что в новом X-COM мы увидим множество знакомых средств уничтожения.

Благодаря усилиям Эллиса Alliance и Genesis будут иметь "сквозной" сюжет. Эпическая сага об очередном изгнании Чужих к концу первой части подойдет лишь к промежуточному финалу, и в Genesis найдет свое продолжение.

Есть немного информации и о многопользовательском режиме. В данный момент разработчики планируют реализовать "тактический" multiplayer с поддержкой кооперативной и deathmatch-игры. Никаких





планов относительно стратегического multiplayer, как и игры по e-mail, создатели X-COM: Genesis не имеют. Будет ли выпущен редактор миссий/сценариев/кампаний? Вполне возможно, причем необязательно, что одновременно с игрой.

Что касается тактики: изменится интерфейс управления – разумеется, он станет проще и удобнее. Добавится больше способов перемещения (кувырком? на руках?) и больше формаций, то есть способов построить подчиненных. Кроме того, несколько изменится система характеристик персонажей, появятся специальные "умения".

Возросшая концентрация слов "возможно" и "скорее всего" в тексте говорит о том, что факты заканчиваются. Немудрено – ведь игра находится на самой ранней стадии развития. По словам Эллиса, все стены их офиса заклеены скетчами – набросками зданий, алиенов, вооружения. Программисты все еще "балуются" с графическим "движком", пробуя всевозможные "фишки", а сам главный дизайнер корпит над ключевым документом в игре – "design document". Процесс закончен на 75% процентов, а о количестве вложенного труда можно судить по такому факту: аналогичный "дизайн-док" для Interceptor занимал 700 страниц мелким текстом.

Таким образом, четкого представления об игре нет даже у ее авторов. Это всегда очень волнующая стадия разработки, когда авторы прислушиваются к мнению фанатов, когда все еще можно изменить. Очень многое о будущей игре можно понять, послушав рассуждения дизайнера самого общего характера. Мысль вот-вот превратится во фрагмент кода.

Благие намерения

Принципиальный вопрос номер один, ответ на который с затаенным дыханием ждут игроманы, можно сформулировать так: походовая или real time? Вы будете смеяться, но разработчики еще не решили. Примерно половина писем с предложениями от поклонников X-COM начинаются словами "сделайте игру походовой, иначе я...". Другая половина звучит по-другому: "если X-COM 6 не будет в real time, я...". А если без шуток, проводимые опросы показали, что мнения народа разделились на три примерно равные части – последняя треть хочет нечто "гибридное": и нашим и вашим. Важный момент: сам Эллис признается, что сам большой фанат походового режима и с трудом переваривает игры вроде StarCraft. Впрочем, через секунду оговаривается: конечно, мол, в RTS есть свой кайф, чувство настоящей опасности, и все такое. В качестве положительного примера он приводит Shadow Company, долго восхищается тем, что у охранников есть слух и зрение. Вполне возможно, что в случае грамотной реализации все эти "фишки" войдут в X-COM 6. Тем более что походовый режим далеко не так идеален, как представляется его поклонникам, вспомните хотя бы синдром "поиска последнего алиена". Таким образом, разработчики намерены создать прототипы сразу двух режимов, и только затем решить, какой из них оставить.

Битвы за жизнь кнопки "Конец хода" будут идти еще долго и никак не повлияют на главный курс, о котором уже было написано: "Назад, к истокам". А под "истоками" авторы совершенно справедливо признают, среди прочего, то ощущение липкого страха, возникающее во время ночных миссий в незнакомых городах. То чувство, которое напрочь исчезло в X-COM: Apocalypse после того, как там навсегда включили лампы дневного света. Атмосфера и то, что некоторые люди планеты называют "replayability", – это главное для авторов. В UFO и TFTD люди играли десятки раз в течение многих лет. "Апокалипсис" получился слишком большим и громоздким, а Interceptor – просто никаким. Что получится на этот раз... не знает пока никто.

Бодрый финал

Уже представляю себе будущую тему номера: "X-COM жив". Пройдут месяцы, и X-COM: Alliance станет реальностью, а Genesis, надеюсь, обретет более четкие формы. У Hasbro/MicroProse самые серьезные планы: Эллис как-то оговорился, что X-COM 6 не последняя игра в серии. Получится ли у них воссоздать через год то, что пять лет назад было сделано братьями Galloup? Очень хочется, чтобы получилось.



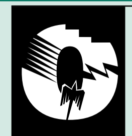
Времена, когда демо-версии размером в 100 с лишним мегабайт умели ходить, считать до пяти и вести со скачавшими ее героями интеллектуальные беседы о бренности всего сущего, давно прошли. Демо-версия Braveheart содержит заставку, коротенькую миссию и набор слайдов на тему "через четыре года здесь будет город-сад". На самом деле, от игры нас отделяет только пыльное городское лето. Осенью мы заживем в полную силу.

МЕЛ, КАК ГИБСОН

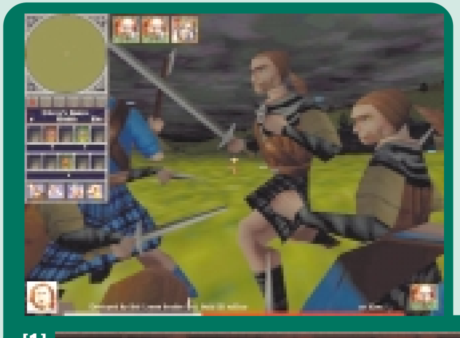
• Олег Хажинский •

BRAVEHEART

Разработчик	Red Lemon
Издатель	Eidos
Официальная дата релиза	осень 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.eidosinteractive.com/ braveheart/index.html
Объем демо-версии	около 100 Мбайт (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, DirectX
Дополнительная информация	рекомендуется Direct3D-ускоритель



ставим пафос для грядущих "тем номера". Braveheart/Eidos и его далекий конкурент Shogun/EA (1-й квартал 2000 г.) сделают для стратегического жанра больше, чем Myth и TA вместе взятые. Смертельные враги – походовые стратегии и стратегии в реальном времени – пожмут друг другу руки и заживут счастливо в светлом мире 3D, посреди континентов отрубленных конечностей и морей крови. Ах, как хочется, чтобы все так и было! И если раньше мы могли лишь изводить себя предположениями и строить теории, то сегодня появилась возможность обсудить первый результат – компания Eidos обнародовала pre-release демо-версию "Храброго сердца".



Настоящее

Интересно, сколько стоит разместить фото Мела Гибсона в главном меню? Впрочем, совсем неинтересно. Игра могла бы и не иметь никакого отношения к одноименному киношному блокбастеру, при этом ничуть не потеряв своей притягательности. Чумазая физиономия Мела Гибсона с косичками демонстрирует всю серьезность намерений генералов Eidos как следует заработать на Braveheart, а значит – нас ждет игра высочайшего качества.

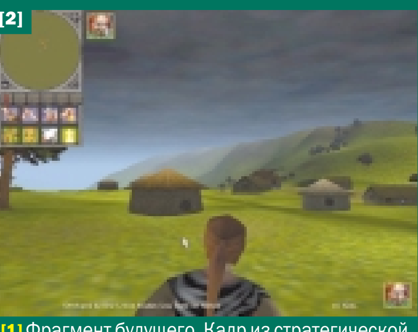
Впрочем, скажу сразу, демо-версия не оставляет такого впечатления. Графический "движок" выглядит сыроватым, звуковое оформление практически отсутствует, над интерфейсом управления предстоит еще немало поработать, и самое отвратительное – игра берет моду периодически зависать в самые ответственные моменты. Кроме того, в "деме" нет ни капли "стратегической" части – только тактика. Что же остается? Как ни странно, многое.

Поднять голову

Начнем с корней. Трехмерный рельеф в стратегических играх давно не новость. Скажем больше, игры без плавающей камеры вызывают у нас неприятное ощущение скованности в области шеи. Разработчики обращаются с "камерой" очень строго и не дают ей поплавать всласть – боятся за наши fps. Даже в Myth мы вынуждены играть с низко опущенной головой. Там же, где голову поднять можно, горизонт трусливо прячется за искусственным туманом – как в Shadow Company.

В "Храбром сердце" все по-другому. Это первая игра, в которой мы можем выбрать любое положение камеры. Хочешь, заберись на самые небеса и смотри вниз, на маленькие домики и букашек-воинов. Хочешь, сделай себе вид "три четверти", как в StarCraft, или

[1]



[1] Фрагмент будущего. Кадр из стратегической части. [2] При свете дня шпион спешит разведать обстановку (из раннего).



[3] Редкие деревца предпочитают расти только в непосредственной близости от камеры, да и в домике полигонов явно не хватает, только все равно картинка получается — что надо.

наблюдай за происходящим глазами любого из участников. Причем все это – плавно и с приличным качеством даже на архаичном Voodoo.

Обратная сторона медали – управление камерой. Борьба с плавающим глазом отнимает у неопытного оператора немало времени и нервов. От нас требуются согласованные манипуляции alt, shift и мышью с ее кнопками. При этом своенравная мерзавка учитывает положение курсора и порой закладывает такие виражи, что дух захватывает. Истинно говорят, свобода – пуще неволи. Наверное, опыт должен прийти со временем.

Действующие лица у нас, между прочим, изготовлены из полигонов. Выглядят простенько, но зато их много и даже при максимальном увеличении на персонажи можно смотреть без слез сострадания и жалости. Насколько велики будут армии трехмерных солдат? Задайте этот вопрос собственному процессору и 3D-карте. В демо-версии свидетели насчитали около 50 действующих лиц, причем на PII-450 торможения замечено не было. Игра вообще работает на редкость быстро – в отличие от Shadow Company, кстати. Отметим, друг-соперник "Сердца" – "Сегун" – похвастаться трехмерными юнитами не в состоянии, японцы там страшнее гномов из Myth, зато их на порядок больше.

Итак, что все это значит? Мы получаем простор для действий. Myth локален, Dark Omen слишком "настольный". Здесь же... очень много воздуха. Разработчики Braveheart утверждают, что создали точную копию рельефа Шотландии, не без помощи информации со спутников, конечно. В игре не будет "уровней", отряд сможет пересечь страну из конца в конец – это займет время, конечно, но окружающие путешественников пейзажи никогда не повторятся. Не знаю, как вам, а мне это по душе. Взлетаем повыше и приступаем к стратегическим маневрам – сотни людей видны, как на ладони. Чуть ближе к земле, поднимаем камеру – появляется возможность оценить рельеф и перспективу. Нажимаем F1 и... оказываемся прямо в гуще событий. Мелькают какие-то безумные физиономии, звенит сталь, кровища рекой – пусть толку от такого режима ноль, для игры он очень, очень важен – так же, как "виды" в каком-нибудь авиасимуляторе.

Управленец

Двухмерная "резиновая рамка" прекрасно себя чувствует и в 3D. Селектированные персонажи готовы бежать по двойному щелчку мыши, – проверку на вшивость номер один Braveheart прошел. Слева выползает пугающих размеров меню управления. Чего тут только нет! Помимо стандартных "идти-атаковать-охранять" и нескольких формаций, есть такие удобные вещи, как "перегруппироваться", "преследовать цель", "отступить", а также раритеты вроде "подкупить лидера", "предложить мир", "припугнуть". Последние команды, очевидно, понадобятся во время длительных путешествий – если вступать в битву со всеми NPC, встретившимися в пути, поход будет длиться вечно.

Заметим, что у отряда есть лидер – человек с именем, фамилией, гравюрой, его изображающей, и набором параметров. Воины под его началом остались безымянными, однако разделяются на "зеленых" и "ветеранов", это как минимум. В полной игре разработчики обещают больше.

Миссия, предложенная нашему вниманию в "деме", сложна только на первый взгляд. По слухам, неприятель устроил склад оружия в одной из усадеб небольшой деревушки. У нас всего шесть человек, ночь, требуется изъять оружие и смыться. Игра предлагает отправить шпиона – при свете дня, бродя в толпе крестьян, мы можем изучить окрестности и приметить усадьбу. Операция начинается ночью. Около искомого склада, разумеется, образовалась толпа мужиков в юбках и с топорами. Едва заметив наш скромный отряд, "дровосеки" весьма недружелюбно бросаются навстречу и рубят нас под корень. Возникает идея отвлечь неприятеля... скажем, запалив пару домов в деревне. После чего покинуть негостеприимный край.

Будущее

Увы, набор слайдов в разделе "game features" куда интереснее, чем действо в разделе "raid town". Как я уже говорил, "дема" сыровата. Неловкий игрок вполне может погрузить камеру глубоко под землю или за облака, полигоны, образующие ландшафт, "подогнаны" неплотно, люди свободно проходят сквозь стены домов и творят прочие безобразия. Надеюсь, в финальной версии все будет качественнее – пусть даже в ущерб частоте кадров. Из-за практически полного отсутствия звуков происходящее не кажется достоверным – где ветер, ночное пение птиц, шелест шагов, где привычное "да, сэр", в конце концов? И потом, наблюдать, как толпа людей, пусть даже трехмерных, кромсает друг друга мечами и топорами – не самое веселое занятие даже для стратега. Боюсь, гномов с "горшками" здесь не будет, но должны быть конники, лучники, пикейщики и прочие исторические персонажи. В демо-версии их нет. В полной – обязательно.

Я специально сконцентрировал внимание на том, что есть в игре уже сейчас, с огромным трудом избежав соблазна с пеной у рта рассказывать об обещанных в "слайд-шоу". Там все слишком роскошно. Холмы Шотландии, низкие облака и трехмерные армии – это лишь маленькая часть Braveheart. Снаружи – серьезная стратегия с солидной порцией экономики и строительства: графства, крестьяне, производство оружия, дипломатия и так далее – все, что мы любим и от чего уже порядком отвыкли. Только там, где "обычная стратегия" замолкает и стыдливо прикрывается окошком "battle summary", Braveheart предлагает сыграть еще в одну игру – в 3D и реальном времени. Приблизительно такую, как мы увидели в демо-версии. Обещают – еще лучше. EXE



Традиционные походовые варгеймы пользуются в нашем издании особенной популярностью. Полки редакционных шкафов сверкают коробочным золотом серии Battleground, гиганты дизайна тайком от начальства рубятся в Panzer General по электронной почте, а само начальство, прикрываясь пилотным выпуском журнала "Птюч", второй месяц держит Восточный фронт. Такие дела...

ШЕСТЬ ГРАНЕЙ WARHAMMER

•Олег Хажинский•

WARHAMMER 40K: RITES OF WAR

Разработчик	**Dreamforge**
Издатель	**SSI**
Официальная дата релиза	**июль 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.ritesofwar.com**
Объем демо-версии	**около 32 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200, 64 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), 200 Мбайт на HDD**



пока "Тигры" наматывают редакционный ковролин на гусеницы, здесь времени на 40000 лет больше, и идет галактическая война. Warhammer 40.000 предпринимает еще одну попытку завоевать мир компьютерных игрушек. Мы уже видели "Рогатую крысу" и Dark Omen, Final Liberation и Chaos Gate. Warhammer: Rites of War – еще одна игра, сделанная по лицензии Games Workshop. Забавное наблюдение: чем ближе мы к следующему веку, тем проще получаются игры: начали с трехмерной "Крысы", попробовали X-COM-клон и в результате опустились до... походового варгейма на "движке" от Panzer General. Исследуем демо-версию Rites of War.





[1] Скажите на милость, ну разве найдется здесь место для хексов? Место для хексов найдется везде!

Автора!

SSI, понятное дело, выступает в роли издателя – "движок" на "Панзер женераль" принадлежит ей. А делают игру товарищи из Dreamforge, по всему – ребята с очень разнообразными вкусами. Девять лет назад они начали с РПГ и отметились такими хитами, как Dungeon Hack и Anvil of Dawn. Затем сотворили Chronomaster, квест по мотивам произведений Желязны. После него... стратегию в реальном времени War Wind и ее продолжение. Не знаю, что там с их квестами, а стратегии у Dreamforge вышли средненькие, хотя и самобытные. Далее случился еще один квест, Sanitarium, потом симулятор охоты, а теперь вот... дубленый походовый варгейм.

Запуск

Впрочем, среди своих шестиугольных друзей Rites of War – настоящий король. Иногда класс игры чувствуется сразу – с курсора, слепо ползающего по еще не загрузившейся картинке. Здесь именно такой случай. Впрочем, о том, что игра будет чрезвычайно хороша собой, мы знали и раньше – по своим же новостям в соответствующем разделе. Все, начиная от курсора и заканчивая панелями меню, выполнено с высочайшим тщанием. Хексы никуда не делись, но их не видно. А что видно? Красивейшие, ручной работы, игрушечные пейзажи и множество игрушечных "солдатиков", которых у Games Workshop, как мы знаем, всегда было достаточно.

Разработчики попытались оживить плоскую картинку, и им это удалось. Фон остался статичным: ветер не поднимает волн на море и не шевелит ветви деревьев, хотя, помнится, что-то в этом духе обещалось. Зато юниты обрели долгожданную свободу – могучие Firing Dragoons и ужасные на лицо Howling Banshees неторопливо бредут, а танки со страшным скрежетом ползут из одного хекса в другой. Происходящее на экране вызывает массу положительных эмоций чисто эстетического порядка. "Рендеренные" модели многочисленных вархаммеровских персонажей напоминают коллекционные миниатюры, а все вместе похоже на разноцветную настольную игру, мечту любого ребенка.

Кажется, ничего не изменилось – новые яркие персонажи, качественная графика и немного анимации. Суть игры осталась прежней, но... странное дело, Rites of War не вызывает привычного отстранения. Неужели все что нам надо – это пара красивых картинок да чистый звук? А куда же деть громкие слова о том, что варгеймы должны остаться в прошлом?..

Все дело в декорациях. Я абсолютно уверен, что для многих людей Panzer General – самая захватываю-

щая игра в мире. Но для тех, кто не дружит с учебником истории и предпочитает витать в облаках, больше подойдет Rites of War. Здесь эльдары воюют с тиранидами. В демо-версии нам предлагают встать под знамена эльдаров – расы, знаменитой своими псионическими способностями. Гордый народ (творцы из Games Workshop без особого стеснения "списали" их с эльфов) переживает сейчас не самые лучшие времена – враги уничтожили их планетарные поселения и вытеснили в космос.

Инсайд

Определившись с дизайном стяга, выслушиваем задание. Прекрасно поставленный голос, оцифрованный не иначе как на 96 КГц 24 бит стерео, вводит в курс дела. Требуется отбить у тиранидов несколько контрольных высот, освободить из плена видного партийного деятеля и как следует покопаться в развалинах на предмет древнего артефакта. Все понятно. Начинается самое интересное – формирование армии.

Вместо денег – "очки славы". В демо-версии на выбор шесть различных типов войск. Кажется, что может быть проще – хватай самых дорогих, и вперед. А вот и нет. Каждый юнит характеризуется дюжиной параметров: некоторые хороши в атаке, другие – в разведке, третьи годятся только для артподдержки. К счастью, толковый интерфейс и система фильтров позволяют быстро разобраться, что к чему. Есть энциклопедия, в которой все разложено по полочкам.

Конечно, вероятность того, что вы с первого раза создадите оптимальную армию, близится к нулю. Учтите, что практически у всех персонажей есть еще и "специальные возможности", а некоторым доступны заклинания псионической магии. И потом, разве не хочется поскорее посвятить себя процессу уничтожения ненавистных тиранидов, а заодно оценить, что из себя игра в деле?

Дело игры

Средних размеров карта, хекс пошел крупный, но можно выбирать масштаб. С виду все очень просто. Ткнул на фигурке – хексы вокруг озарились призрачным голубым цветом, приглашая себя посетить. Выбрал нужный, фигурка пришла в движение. Через пять минут (ну нервные мы, торопимся) их степенная походка начинает раздражать. Нетерпеливо щелкнув мышкой, мы заставляем очередного монстра мигом занять свое место, и поспешность, с которой он выполняет приказ, тоже раздражает. Вывод – надо пить валерьянку.



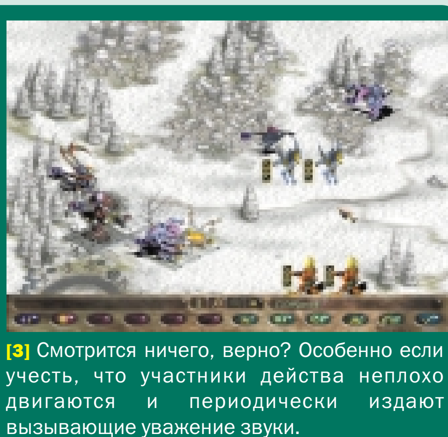
[2] Процесс создания армии — далеко не тривиальное занятие. Обратите внимание на количество параметров у персонажей. К счастью, система фильтров (кнопки сверху) и толковая энциклопедия здорово облегчают полководцу жизнь.

Жаль, игра не показывает радиуса поражения – у всех юнитов он разный, и по первости возможны досадные ошибки. Сам процесс сражения, как и следовало ожидать, аскетичен донельзя. Впрочем, спасибо художникам-аниматорам – все не так страшно, как в Panzer. Кхх... Бззз... И смотрим, кто у кого сколько хитов снял. Для тех, кто ни во что медленнее StarCraft не играл, подобная деятельность совершенно лишена смысла. Всем остальным рекомендую ознакомиться с текстовым файлом, прилагающимся к "деме". Тонкостей столько, что голова кругом идет. Тот самый "кхх, бзз", оказывается, разбит аж на четыре фазы. Существуют два вида повреждений, а если юнит стоит на территории города, его силы восстанавливаются. Кроме того, на исход сражения влияет моральное состояние, а также десять остальных параметров. Умолчу о влиянии ландшафта – несмотря на то что карта нарисована вручную, а не слеплена из "тайлов", в Rites of War около 15 типов "земли".

На прощание

Очень похоже, что "целое" будет значительно интереснее предложенной "части". Секрет в RPG-элементе, который из демо-версии вырван с мясом. Дело в том, что на "очки славы" купленная армия от миссии к миссии будет набирать опыт, приобретать новые умения и даже артефакты. Таким образом, разработчики имеют все шансы вырвать Rites of War из цепких лап традиционных варгеймов и значительно повысить ту самую "replayability". Двадцать с лишним миссий и многопользовательский режим ожидают нас в самом ближайшем времени. Вполне возможно, что к моменту выхода номера в печать... Так что будьте готовы! EXE





[3] Смотрится ничего, верно? Особенно если учесть, что участники действа неплохо двигаются и периодически издают вызывающие уважение звуки.



ПИСАЛИ ДВА ТОВАРИЩА

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

• Андрей Ом, Олег Хажинский •

"Поезд следует до станции "Сокол". В этом голосе нет ни злорадства, ни желания помочь, а только бесконечные усталость и безразличие. Голос звучит в пустынных залах метро и многократно усиливается в хитросплетении переходов. Ночью подземное сооружение превращается в гигантский рупор, который всегда повторяет одно и то же: "Поезд... следует... до станции... "Сокол". Папка, лежащая на сиденье последнего вагона метро, следующего до станции "Сокол", была обнаружена случайно.

На папке надпись – "Total Annihilation: Kingdoms". И чуть ниже – "Пионерам двухтысячного года". Внутри документы, фрагменты кино- и аудиозаписей, фотографии, слайды. Кто такие Антон и Василий, установить не удалось. Однако мы чувствуем, что содержимое папки может представлять интерес для наших читателей. Если не настоящих, то хотя бы будущих.

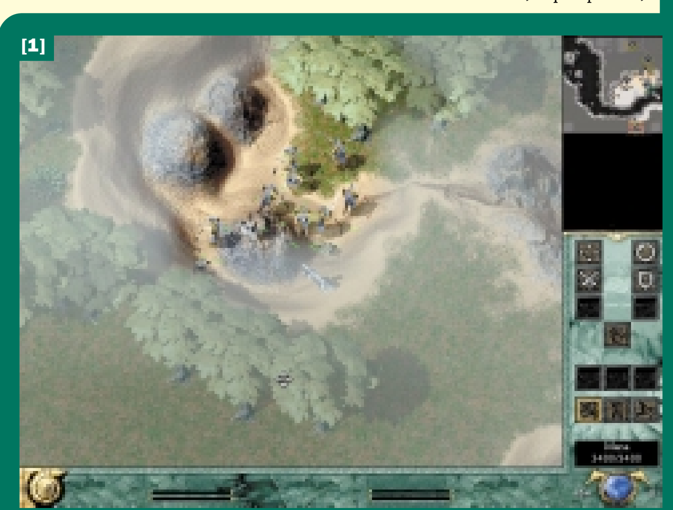
21 декабря 1966 г. Газопровод "Уренгой-Помары-Ужгород", 36-й километр Тема: Полиговно

Антон, это ужасно.

Не лезет ни в какие ворота. Я даже не уверен, что мы обсуждаем одну и ту же игру. Как ты можешь говорить о каких-то бессонных ночах? Все, буквально все вызывает раздражение. В Total Annihilation заставок не было совсем. Здесь же я с трудом дождался начала игры. Отвратительно. Ты же знаешь, как у меня с языком – не понял ни слова. Какие-то королевства, артефакты, мертвецы, вся эта фэнтезийная заумь. И ладно бы были титры или хотя бы ролик нормальный, а тут... так и тянет нажать Escape. Понравился только progress info – витражи или мозаика под средневековье, не поймешь толком. Хотя на моем 450/128, знаешь, пришлось подождать. Узнаю TA!

А стоило ли ждать? Абсолютно плоский рельеф, мертвые ландшафты, какая-то совершенно нелепая каменная дорога посреди жидкого леса. А на дороге... за что нам эти прямоходящие крысы, а, Антон? Что это за существа? Ты заметил, они еле ходят, а бегать их не заставишь. С трудом могу отличить лучника от этого... как его... мечника. Мне совершенно все равно, из чего они сделаны – из полигонов, пластилина или безе. Трехмерные шагающие машины и танки смотрелись просто замечательно. Полигональный рыцарь размером с тощую блоху значительно проигрывает рисованному аналогу.

Хватаю компанию в охапку и двигаюсь на север. Из леса вылетает комок красно-серых точек. Кажется,





[1] Система "динамической зоны видимости" в действии. Обратите внимание, отряд расположился в лощине, а потому ни черта вокруг себя не видит. **[2]** В TA: Kingdoms очень многие проблемы решаются с помощью магии. В частности, десант без лишних затей телепортируется из трюмов на дикий скалистый берег.





[3] Процесс строительства также изящен. Никаких бревен, никаких камней. Немного маны, легкие пассы умелыми руками, и дом построен.

это зомби. Или серый волк, проглотивший Красную Шапочку. Лучники делают вид, что стреляют (Антон, ты помнишь стрелы в Myth?). Жалобно хрюкоча, Красная Шапочка испускает дух. Впереди еще десяток таких же. Примитивный город, Victory. Мы ждали эту игру больше года. И что больше всего... Прости, давление начинает повышаться, допишу в следующий раз.

Письмо третье Встал-лег-Новый Год

Василий, не знаю, получаешь ли ты мои письма. Последний почтальон выглядел слишком уж странно... Впрочем, мы оба знаем, рано или поздно письма найдут своего адресата. Слушай же. Первая пара миссий проходится легко и с плохо сдерживаемой зевотой. Да-да, посланника через лес провести... Отбиться от вялых зомби в красных штанах... Все это мы не раз уже видели. Отгавкиваясь от зловещих мертвецов, прорываемся к порту, грузимся на корабль и направляемся, как пишут в детских книгах, навстречу приключениям. Все понятно. Вот осилю еще миссию этого безобразия и пойду спокойно и размеренно громить безумцев, опорочивших светлые тотальноаннигиляционные идеи. Play Next Mission...

Василий, это надо видеть. В небе висят роскошные полигональные драконы. Интерфейс оформлен по-другому. Mission goals недвусмысленно дают понять: догнать корабли с беженцами, сжечь. Потом уничтожить порт, куда они отправлялись. Со смешанными чувствами обнаруживаем в море как раз те несколько транспортов, к которым мы пять минут назад с боем прорывались в прошлой миссии. Драконы лихо делают боевой разворот...

С этого самого момента TA:K легко и непринужденно заменяет собой сон, еду и работу. В медицинской карточке больного уверенной рукой пишем Синдром Старкрафта, или "Ну-Все-Вот-Сейчас-Пройду-Еще-Одну-Миссию-И-Пойду-Спать", основные симптомы которого – красные глаза, несфокусированный взгляд и постоянные мучительные думы о том, что узкий выход из ущелья надо срочно перегородить стеной и Mage Tower'ами. Ну, ты понимаешь, кому я рассказываю.

Дальше начинается что-то. Сюжет бросает нас по разным странам и материкам, мы то ведем в бой орды нечисти, то защищаем от них прибрежные города из белого камня, то занимаемся шпионажем, то устраиваем тотальное уничтожение всего, что двигается. Главы-миссии действительно похожи на эпизоды из книги: вот мы в обличье наемного убийцы крадемся по портовому городу, прячась между домами, чтобы восстановить невидимость. Жертву сопровождают дюжие телохранители. Какая, право слово, наивность... Брошенный нашей рукой нож (тоже полигональный, как и все здесь) быстро ставит все точки над всеми гласными.

А вот мы мчимся к докам по улицам городка, где гоблины режут последних защитников Veruna, местных эльфов. Нельзя останавливаться, нельзя привлекать внимание, хотя кулаки сжимаются и хочется обрушить на уродов огненные смерчи, а потом рубить тех, кто уцелеет. Но они вызовут подмогу, а нам обязательно нужно доставить короля на корабль живым...

Стоп. Спокойно. Тебе все ясно? Это – даже не пятерка. Это двадцать баллов по десятибалльной шкале. Просто невероятно. Пойми меня правильно – в RTS в графе "сюжет" мы привыкли недрогнувшей рукой выписывать какие-нибудь унизительные цифры. Здесь – ну никак не получится. Интересно, что ты думаешь об этом.

С рабочим приветом, Антон, Ворошиловград.

Пельменная "Дары природы", Уфа Магнитная запись (расшифровка наша)

Антон, у меня заканчиваются двухкопеечные монеты, поэтому буду краток. Послушай, я понял одну важную вещь – игра начинается с шестой миссии. До этого момента Kingdoms напоминает плохую, очень плохую пародию на Myth. Разработчики просто перенапряглись с сюжетом и решили сделать большое введение. Это серьезная ошибка, игра должна хватать тебя за шиворот с самого начала, тащить по сюжетной линии до самого конца, а потом выплевывать в реальный мир: жалкого, ничего не понимающего, всюду опоздавшего лузера.

Миссии, кажется, слишком простые. Очень утомляет необходимость искать "последнего алиена" практически в каждом задании. Игра может тянуться до бесконечности, если какой-нибудь ничтожный вражеский юнит предпочтет прятаться в лесу. А карты здесь... не мне рассказывать тебе про местные просторы, Антон.

Еще не понял, хорошо это или плохо: имею в виду постоянную смену лагеря. Уничтожать собственные же транспортные корабли – так недолго и шизофрению заработать. С другой стороны, все миссии проходятся на новый лад, и занятие не успевает надоесть. Настроение несколько улучшилось при виде конников, катапульт, драконов и прочих, более крупных полигональных созданий. Хоть стало на что посмотреть, а то вертится под ногами мелочь всякая. И потом, карты стали на порядок лучше. Деревца такие развесистые появились, скалы, океанский прибой... А может, уже привык – ко всему привыкаешь, верно?

С управлением вроде разобрался, осталось все, что было в ТА, – стек команд по "шифту" и прочие толковые вещи. Формации можно записывать по собственному разумению, это удобно. Далеко не все команды вынесены на панель управления – так что будь добр, почитай текстовый файл в каталоге Kingdoms. Зная твою нелюбовь к печатному слову... И самое главное – не забудь пост...

Пацан! Перестань стучать по автомату! Если у тебя нет двушек – сдай бутылку и звони аж шесть раз...

1 января 1967 г. Телеграмма-молния Южно-Сахалинск

"Glide поддерживается работает медленнее тчк Туман клубится всякие сполохи молнии короче мелочевка тчк Если процессором проблемы ставь software не парься тчк реасе Василий тчк"

Письмо пятое Глушите эмоции

Василий, получил твою посылку, спасибо! Остались лишние шайбы, остальное подошло как нельзя лучше. Ты совершенно прав, четыре воюющих королевства и в самом деле отличаются промеж собой – примерно так же, как в свое время Arm и Core. Не то чтобы это сильно бросалось в глаза, но по крайней мере авторы не обманули. Попытаюсь их описать, ты же любишь коллекционировать всяких уродцев.

Aramon – среднестатистическое во всех отношениях царство, этакие местные humans. Условно добрые. Сильны тяжеловооруженной пехотой и кавалерией.

Veruna – морское государство, умницы, красавцы, и вообще. Именно за это им, вероятно, больше всего и достается от мертвецов и орков. Кораблей в их распоряжении насчитывается аж шесть разновидностей (прочие народности имеют в лучшем случае по одной). Высадка десанта на вражий берег – это песня. Подгоняем флот, проводим артподготовку (сиречь на корню уничтожаем все в пределах видимости), потом выпускаем пехоту давить уцелевших. Довольные граждане расходятся по домам.

Zhon. Злодеи. Короли воздуха: гарпии, грифоны, несколько разновидностей драконов (Ancient Dragon – рекордно омерзительная зверюга с размахом крыльев в четверть экрана), имеется даже крупнотоннажная транспортная птица Рок (она же Рухх, ну та, которая в нашем с тобой детстве Синдбада таскала).

Taros. Откровенные живые трупы и персонажи заезжего цирка уродов. Мои персональные фавориты. К тому же огнепоклонники. Разве можно, Василий, не полюбить расу, чьи корабли, скажем, с одинаковой легкостью перемещаются по суше и воде и на вооружении которой состоят жуки-огнеметы, умеющие становиться невидимыми?

Все расы умеют делать то, чего лично я ждал со времен WarCraft: Orcs & Humans (а было это так давно, что столько не живут), – поднимать трупы и





[4] Guard Tower с вращающейся пушкой, которая стреляет ядрами, – это чрезвычайно оригинальная конструкция. И, что удивительно, эффективная.





[5] Местный "Commander" выглядит, может быть, и не так внушительно, зато расправляется с недругами очень и очень уверенно. В запасе у него целых три заклинания. Какое использовать, выбираем мы.

обращать их на свою сторону. Выглядит следующим образом: к куче трупов подлетает на ковре-самолете (так у Taros, честное слово!) колдун и легким движением руки превращает некогда бравых вояк в зубастых тупых ghouls. Существа они своенравные и трудноуправляемые, бродят по карте, как им заблагорассудится, но в качестве патрулей неплохи – местному fog of war место в Лондоне.

Вообще же, с войсками все в порядке, особенно радуют разнообразные драконы и всякие мелкие тварюшки (у каждого народа – свои), работающие разведчиками. Полигональные попугайчики явственно неплохи, хотя, конечно, и не шикарные роботы-истребители с изменяемой геометрией крыла, как в первой TA.

В пределах одной миссии подчиненные могут продвигаться по службе – в зависимости от количества убиенных противников (первая звездочка на погоны дается за четырех загубленных). Старослужащие облачаются в золотые шлемы, нарукавники и со временем обретают позолоченное оружие. Возможности тоже растут – так, прокачанные Fire Spout'ы одним огненным дыханием выносят почти любую вражину. Появляется некий стимул беречь подопечных и регулярно их лечить.

Никуда не делись, конечно, культовые Коммандеры из TA, теперь они обзавелись магическими жезлами и полигональными плащами модных расцветок. В этой инкарнации они называются Монархами (мы-то с тобой знаем всю правду!) и обладают вместо морально устаревшего D-Gun'а аж тремя сокрушительными спеллами каждый. Особенно мне мил предводитель трупов старый харизматик Lokken the Necromancer. Понятное дело, допустить гибель нашего главкома&замполита никак нельзя.

Но это еще не все. Каждое из королевств имеет своего бога-покровителя впечатляющей наружности и размеров. Это фэнтезийное оружие массового поражения имеет обыкновение самопроизвольно являться на поле боя во время решающих сражений. Мы можем только попытаться его призвать, что, скорее всего, не получится, но уж если затея все-таки увенчается успехом...

Василий, у меня просто не хватает слов... Яркость монитора на ноль, колонки выключить... Собаки, дети и беременные женщины покидают салон. Начинается натуральный апокалипсис нау и погром. Ужасно жаль, что не успел сфотографировать. Скорее приезжай на дачу в Егорьевское, попробуем вызвать еще!

Не прощаюсь. Антон.

Санаторий "Великие пущи", корп. 2.

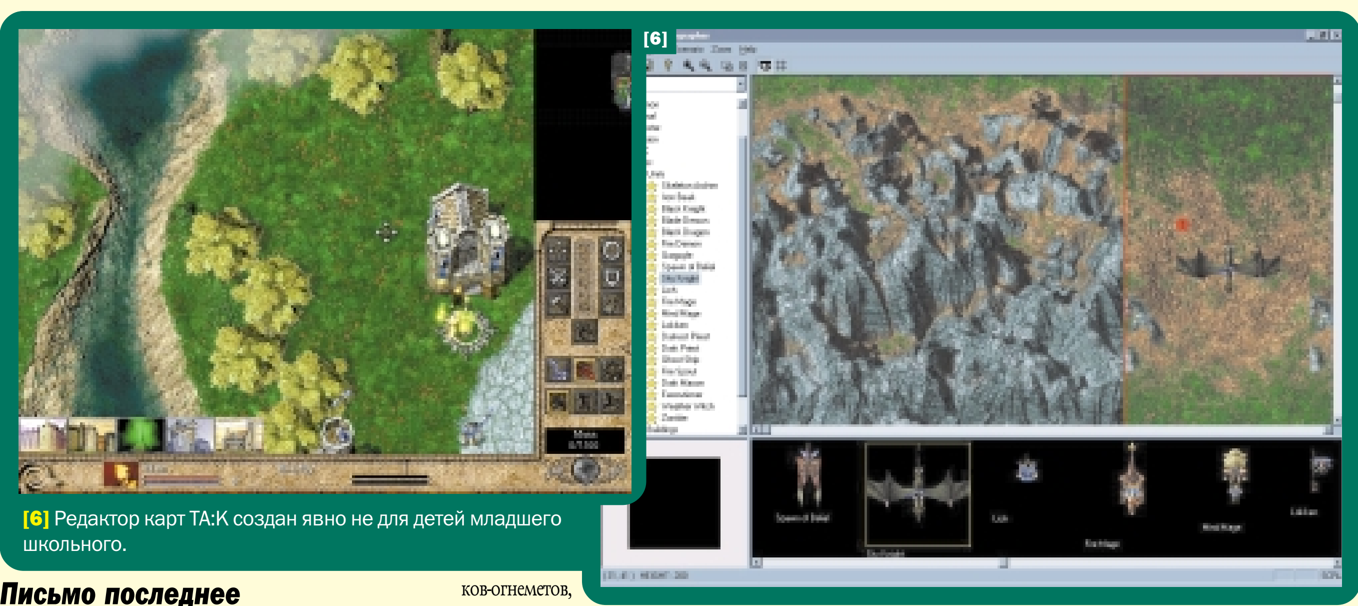
20:53
Телепрограмма "Для вас, старики!!!" (расшифровка наша)

"В самое ближайшее время Cavedog планирует выложить для свободного скачивания два новых юнита (для оригинальной TA, кстати, всего было создано 30 дополнительных агрегатов, здесь будет больше) и уже начала работу над Expansion Pack, где будет пятая раса. Всем можно расслабиться и получать удовольствие. TA: Kingdoms пришла всерьез и надолго. Возражения не принимаются."

Москва, Кремль
Утро стрелецкой казни
Телефон номер 1
(расшифровка наша)

Антон! У меня очень мало времени. Кажется, они следят за мной. Как только выслушаешь это сообщение, беги ко мне и выключи модем, иначе всему конец. Я понял, где нас кинули. В TA: Kingdoms пропал рельеф! Пригорки, холмы и даже горы остались, но теперь ничем не отличаются от нарисованных в StarCraft или KKnD. Помнишь, как забавно раскачивались машины Core на холмах Total Annihilation? А сколько их было, этих холмов? Тогда это было красиво и свежо, но дело, Антон, не только в эстетике. В RTS впервые добавилось третье измерение. Мы научились думать по-новому, и, казалось, пути назад нет. Ты помнишь, что случилось потом. StarCraft, репрессии, ссылки... Я до сих пор боюсь этого стука в дверь, Антон. А теперь... Все начинается с начала. Обрати внимание, большинство карт TA:K плоские, как стол. Теперь давай раскинем мозгами...

(Топот, шум борьбы, беспорядочная стрельба, крики... – **Ред.**)



[6] Редактор карт TA:K создан явно не для детей младшего школьного.

Письмо последнее
Мы не сеем и не пашем

Вася, привет! Врачи говорят, кость срослась нормально и ломать больше не будут. Тебе мандаринов привезти? Только посмотри, что пишут эти кретины из "Геймодава": "TA: Kingdoms – это бесконечное действие. То, что в Проклятом Буржуинстве называется "think smart, move fast". Возня с хозяйством и ресурсами противоречила бы всей идеологии, настроению и атмосфере. Все здания, все юниты, все вообще появляется на свет почти моментально при помощи магии. Она же, родимая, является единственным ресурсом – к черту реализм. В традициях классической TA, мы имеем неиссякаемые месторождения маны, разбросанные по всей карте. Строим прямо на них Lode Stone'ы (это такой средневековый Metal Extractor) и начинаем качать чудодейственную силу литрами. Понятное дело, месторождения нужно усиленно оберегать от посягательств противника. Похоже на wargame, но не wargame.

Словом, любой тотальный аннигилянт будет чувствовать себя как дома. Дух и атмосфера на прежнем месте (даже рельеф местами похож), хотя жанр еще явственно не дорос до полигональных лучников и коней."

Как им объяснить, что проблемы неограниченных ресурсов не избежать? Контролируя четыре-пять месторождений, можно, не стесняясь, создавать драконов эскадрильями, а лучников – отрядами. Ничего хорошего, ясное дело, из этого не получается: этаким паровым катком, достойным танка, прокатываемся по карте, на корню давя любое вражеское сопротивление. Ограничения на количество юнитов (в TA, по-моему, было 200) просто пока не заметно: человек 40-50 стрелков плюс десяток пехотинцев и пара катапульт (вариант – требучетов, жуков-огнеметов, мортир) являются жуткой и почти непобедимой ударной силой. В морских миссиях, правда, подобное не слишком бросается в глаза. Там все сложнее... Прости, мне пора шкандыбать на процедуры.

Антон.

2 января 1967 г.
Москва, метрополитен им. Ленина
Тема: Хорошо бы золотых лошадей за копыта цапать

Спасибо за яблоки, Тоша!

Теперь, когда все осталось позади, можно подвести итог. Люди, которые делали Kingdoms, изо всех сил пытались избежать клонирования Total Annihilation. Их сверхзадачей было сделать игру, которая не имела бы ничего общего с бесконечными фэнтези-клонами WarCraft. Отсюда этот фальстарт в начале игры, нарочитое обилие видеороликов, взволнованные голоса за кадром, робкие попытки лихо закрутить сюжет. Попытка провалилась? Вовсе нет. То, что получилось у Cavedog (заметь, Антон, в отсутствие главного идеолога TA), можно смело назвать "событием". Событием в тесном мирке клонов, конечно. Kingdoms выгодно отличаются от соседей: здесь есть сюжет, здесь есть достойная графика и есть место для роста – чтобы ни говорили фанаты замкнутых систем, заполучить в игру новый юнит, а тем более целую расу – это очень весело. Ты заметил редактор уровней на диске?

За полтора года, прошедшие со времени выхода TA, линия фронта сместилась на много километров – и Kingdoms оказались в глубоком тылу. Интерес к игре и внимание прессы поддерживаются больше по инерции. Как долго протянут "Королевства"? Тебе виднее, Антон. Мне почему-то кажется, что люди опять сочтут системные требования завышенными. Я же, скажу честно, успел полюбить эту игру. Ты же знаешь, я люблю все красивое. Ладно, мне тоже пора – подходит поезд. Не пропадай, пиши хоть иногда.

Василий.





ПЛОХОЙ И ЕЩЕ ХУЖЕ

DUNGEON KEEPER 2

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

•Олег Хажинский•

Эта игра была причислена к лику святых задолго до выхода. Терновый венок народной любви, не самый удобный головной убор в мире, пришелся Dungeon Keeper как нельзя лучше. Несмотря на бегемотьей толщины налет цинизма, который успел образоваться в защитных целях, игра поразила меня до глубины души. Рецензия на шесть полос, красным по черному колючая проволока вокруг и высший рейтинг. Но одну и ту же вершину нельзя покорить дважды. Dungeon Keeper 2, в силу своей вторичности, уже не вызывает таких эмоций.

После выхода первой игры прошло немало времени. Bullfrog покинул Питер Молиньё, оставив компании россыпь блестящих игр-жемчужин, каждая из которых достойна многократного копирования. Dungeon Keeper – одна из таких игр. У Electronic Arts достаточно ресурсов, чтобы сделать из второй части хит, над DK2 работает целая армия программистов и художников. Редакция дружно тащится от промо-ролика с "Кипером". Пресс-машина EA работает безупречно – каждый месяц мы получаем CD с очередной порцией замечательных мультфильмов и информацией о персонажах. Всякий раз после получения посылки пытаясь (по инерции) сделать "большую" новость, я сталкивался с одним и тем же не слишком приятным ощущением – несмотря на видимое обилие данных, реальных фактов... не было. Знаете, бывают такие "кислородные коктейли"... Целый стакан приятно пахнущей жидкости, начинаешь пить – хватаешь ртом только воздух.

К вопросу о вторичности

Dungeon Keeper 2 потрясающе точно копирует оригинальную игру. Запустив ее в первый раз, я обеспечил себе устойчивое дежа-вю. Кажется, мы все это уже видели и слышали. Цветовые гаммы, музыка, звуковой ряд, внешний вид подземелья – все, до мельчайших подробностей, совпадает. В недоумении подвигав мышью (лабиринт никак не хотел вращаться по правой кнопке), я начал нащупывать управление ТОЙ игры и... это помогло. Некоторое время я судорожно вспоминал, чем же (по идее) DK2 должен отличаться от первой части. Замороченный визуальными эффектами мозг с трудом вытаскивал на свет нужные факты. Как же, как же – полигональные юниты (секундочку... стервецы, юркие какие, вот он, полигональный имп, одна штука), потом... казино (не видно пока), новые ловушки, пара новых персонажей... Вы надеялись на большее?

Человеческая память страдает избирательностью. Она не хочет помнить плохое, оставляя больше места для хорошего. Dungeon Keeper 2 очень похож на наши ВОСПОМИНАНИЯ о первой игре, но никак не на саму игру. Наша первая любовь, если помните, не поддерживала SVGA, а местные персонажи бродили по подземелью плоскими прозрачными кальками. Так что давайте, наверное, перестанем ностальгировать и начнем играть. Тем более что с DK2 это очень хорошо получается.

Вокруг да около

Миновав роскошный, как всегда у Bullfrog, ролик, мы попадаем в трехмерное главное меню. Минутная заминка: кажется, игра не хочет находить древний, но все еще эффективный Voodoo. Первые победы, впрочем, одерживаются без его помощи – в минимальных требованиях "значица" всего лишь P166MMX, а тут... простите меня. Уровень детали-



[1] Главное (и все прочие) меню стало трехмерным и гордо подставляет нам то один, то другой бок со скоростью пять кадров в секунду.



[2] Участвовать в больших сражениях лично — очень неудобно. Основное действие скрывается за полигональными спинами товарищей.

зации, который можно менять прямо по ходу дела, влияет на картинку очень сильно. На наших глазах тени обретают глубину, предметы – объем, а происходящее – достоверность. Особенной разницы между "акселерированной" и "не-" версиями нет, кроме частоты кадров. Впрочем, это волшебная разница. Разработчики очень постарались, чтобы эта самая "частота" не падала даже в самые тяжелые для "хранителя" минуты. Когда на одном экране собирается слишком много трехмерных "деятелей", игра автоматически и безжалостно снижает уровень детализации текстур.

Управление сильно не изменилось, и очень зря. Dark Omen и иже с ним приучили нас к мысли о том, что мир поворачивается по первому желанию. Никогда не понимал разработчиков, которые сажают управление камерой на home/end. У меня, извините, в правой руке мышь. А левая растет из левого плеча. В остальном интерфейс не вызывает нареканий. Кнопки можно, кстати, перепрограммировать, панели расположить удобным образом.

Устойчивое ощущение, что уже видел эту игру, и не раз, нисколько не мешает, а даже идет на пользу. Уверенной рукой (полигональной, на этот раз) мы режем первые штреки, строим Lair, затем Hatchery, далее по списку. Хочется писать эти слова именно по-английски, так, как их произносит сочнейший, слегка "растянутый" баритон неведомого актера, знакомый нам по первой игре. Lair... Muhahahaaa...

Фирменная атмосфера Dungeon Keeper сохранена во всех деталях. Только когда пытаешься понять, ЧТО ИМЕННО создает такую глубокую и яркую картину, уясняешь, сколько здесь вложено труда. Десятки, сотни качественно записанных звуков сливаются в единый поток и ловко раскидываются между каналами. Обрывки музыки, плеск воды, звон цепи – все, что попадает в поле зрения камеры, вызывает изменение звуковой картины. Импы разносят кровь падших героев по подземелью, вокруг одних трупов вьются мухи, другие же сгорели до тла, гоблины тащат упирающихся Героев в темницу – масса деталей, возможно, остается незамеченными (ведь наблюдаем мы за происходящим чаще всего "сверху"), но только до поры.

Цветомузыка, светопреДставление, игра с освещением, разнообразие текстур – Dungeon Keeper генерирует десятки волшебных кадров в секунду, и этого у игры не отнять.

Впрочем, вместе с неоспоримыми достоинствами вторая часть игры "заняла" у предшественницы и недостатки. К примеру, "камерные подземелья". Столь величественное сверху, при ближайшим рассмотрении наше царство оказывается группой каморок, соединенных узкими проходами. Тот факт, что теперь там бродят совсем настоящие монстры из полигонов и текстур, вносит только дополнительные неудобства – не протолкнешься.

Жизнь среди монстров

Управление обитателями подземелья не представляет проблем, пока их, обитателей, мало. Первые миссии не отличаются особенной сложностью, игрок, не теряя младенческого оптимизма, движется по незамысловатому сюжету и не знает, что такое "нехватка золота". Проблемы начинаются, когда "данжен" достигает действительно больших размеров. Байл-демону негде, видите ли, разместить свою раскладушку, кто-то еще очень проголодался и не может найти "кухню", кому-то нечем заняться, а когда приходит день "расплаты", монстры мощным ударом опустошают корпоративную казну, лишая нас таких скромных удовольствий, как создание системы ловушек и прокачивание ворлоков в фитнесс-центре.

Образование, кстати, – залог будущей победы. Монстры должны постоянно прогрессировать, а не слоняться без дела. Когда training center становится бесполезен, приходит время строить combat room, чтобы малыши могли подняться до 8-го уровня.

Игра с легкостью сочетает в себе целую кучу жанров. То мы с головой уходим в оптимизацию планировки подземелья, то заморачиваемся расстановкой хитроумных ловушек (здесь их около 20), то возимся с собственной армией, а потом вдруг какой-то умник с киркой за 2.50 и в белых доспехах, ломает несущие стены и все портит. Приходится сражаться, вести всяческих уродов в атаку, сыпать заклинаниями направо и налево, скрежетать зубами в бессильной злобе, биться головой о монитор от радости и совершать прочие неадекватные поступки.

Бои смертные

Слабым местом прошлого "Хранителя" была боевая система. Тактика ведения подземных боев сводилась к хватанию за шкирку всех возможных монстров и сбрасыванию их прямо на голову светлым рыцарям.



[3] Мультфильмы "на движке", благодаря летающей камере, иногда получаются очень симпатичными.

Во второй части десантированные таким образом бойцы пару секунд приходят в себя, страдая, выражаясь языком игроков MtG, от summoning sickness. Таким образом, теперь монстров надо выкидывать чуть в стороне от горячей точки, чтобы дать им прийти в себя. Игрокам приходится изворачиваться, устанавливая "наблюдательные пункты", ловушки и прочие системы защиты. Небольшой "сикнесс" можно устроить и героям, ведь в арсенале "Хранителя", особенно на поздних стадиях игры, куча замечательных заклинаний, начиная с простейшей молнии и заканчивая "инферно" за 50000 единиц маны.

Впрочем, тактика особенно не изменилась. Разобраться в хитросплетении узких коридоров, кто свой, кто чужой, – очень сложно. Прямых приказов монстры по-прежнему слушать не хотят, так что замечательная тактика "вали всех в кучу, а там разберемся", к сожалению, остается актуальной.

Да, у нас есть еще одна возможность – вселиться в любого персонажа и принять участие в процессе на уровне одного из актеров. Люди относятся к этой возможности по-разному. Я, например, предпочитаю избегать, очень может быть, что и зря. Известны случаи, когда игрок в одиночку сотворял то, что и десяти AI-монстрам не под силу.

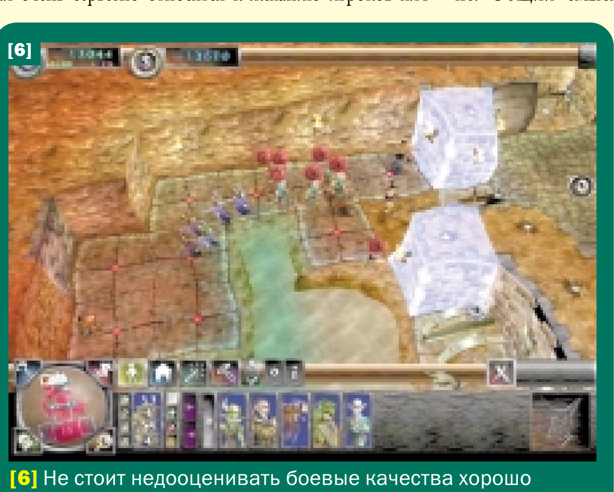
Нет слов, вид от первого лица в DK2 улучшился на порядок. Больше половины кнопок управления отданы именно этому режиму, а значит – разработчики очень серьезно относятся к желанию игроков лично улаживать наиболее сложные проблемы.

И все же... эта часть игры, несмотря на "честное 3D" вокруг, все еще сильно проигрывает "нормальным" 3D action и по качеству, и по динамике.

[4] Всеми любимые Байл-демоны на дороге между кухней и спальней. **[5]** Вселившись в одного из обитателей подземелья и нажав (почему-то) кнопку "7", вы можете набрать в группу каждого, кто попадется на глаза. Набранные болтаются сзади и наступают на полигональные пятки.

Играть!

Ни слова не скажу про "приколы", которых в игре достаточно. Обнаруживайте и веселитесь самостоятельно. Как вам, кстати, фишка с вечеринкой под "Burn, baby, burn"? Или "Game, Giant"? Кроме "обычных" миссий, объединенных в единую кампанию, авторы предлагают нам привычный "скирмиш", являющий собой не что иное, как мультиплейер в гордом одиночестве, и менее привычный Pet Dungeon. Нет, это не аналог Creatures. Все гораздо сложнее: это борьба с секундомером, военный полигон и пыточная камера в одном флаконе. Общий смысл затеи не совсем понятен, но играть очень забавно.



[6] Не стоит недооценивать боевые качества хорошо обученных ворлоков.

По сложившейся традиции, на прощание несколько слов о бренности всего сущего. Не хочется пускаться в пространные рассуждения о том, что, мол, существуют гении, эдакие "великие сеятели", которые идут по жизни, никогда не останавливаясь, щедро разбрасывая семена идей-жемчужин. А потом приходят другие, обычные люди, которые посвящают себя выращиванию деревьев из таких вот семян, зарабатывают деньги и, в общем, хорошо себя чувствуют. Уверен, что найдутся люди, которые сделают и DK3, и DK4, и в результате получатся замечательные, высочайшего качества игры. Возможно, на определенном этапе идея потеряет новизну, а наши ощущения – яркость. Тогда мы перестанем давать Dungeon Keeper "Наш выбор". Но это время еще не пришло. EXE





ТРИ ПРОЦЕНТА

FIGHTING STEEL

Вообще говоря, предполагалось, что эта вещь будет рассматриваться в симуляторном разделе. Просто потому, что ее прямые предки — серия Great Naval Battles — вполне заслуживали такого звания. И предполагалось, что разница будет минимальной: современные технологии и никаких авианосцев.

Андрей Ламтюгов

Как бы не так... Существовавшая концепция подверглась сильным упрощениям. Таким, что от симулятора ничего не осталось. Сплошная стратегия. Здравствуйте, Олег Михайлович!

Коротко о главном

Что такое Fighting Steel? Реалистичная военно-морская стратегия в реальном времени. Как Harpoon. Или, если угодно, как Fleet Command. С той лишь разницей, что действие происходит во вторую мировую (неформальный подзаголовок игры – World War II Surface Combat 1939-1942). И потому во главу угла ставятся не ракеты, а пушки и броня. Очень характерный момент: снарядов много, но три процента попаданий считаются очень хорошим результатом. Это не шутка.

В отличие от упомянутых GNB, здесь морская авиация отсутствует. Точнее, она реализована в виде некоторой абстракции: по завершении миссии вас могут порадовать сообщением о том, что некоторые корабли (обычно те, что были наиболее сильно повреждены) уничтожены ударом с воздуха.

Как и положено, игра нафарширована различными спецификациями кораблей того времени; трехмерные модели более-менее похожи на оригиналы. Fighting Steel более универсальна, чем отдельно взятая серия GNB: в ней задействованы сразу четыре флота – немецкий, английский, японский и американский. Впрочем, обо всем по порядку...

Залп!

Артиллерийская стрельба – ваше главное занятие в FS. И авторы подошли к проблеме очень серьезно. Вероятность попадания определяется на основе девятнадцати разных параметров. Некоторые вполне банальны: уровень экипажа (состоящий аж из трех характеристик), состояние моря или видимость. Но есть и весьма тонкие вещи. Например такая: сколько кораблей ведут огонь по указанной цели. Если много, то шансы уменьшаются: хаос снарядных всплесков от стрельбы многих орудий затрудняет корректировку. Иногда, конечно, вероятность даже превышает 10% – но это в исключительных случаях.

Если же попали, то начинается хитрый обсчет взаимодействия снаряда и брони. Снаряды бывают разными, толщина броневых плит – тоже...

Без торпедной стрельбы, конечно, тоже не обошлось. Торпеды пускают все, вплоть до тяжелых крейсеров. И работают они весьма эффективно. Если попадут.

Как все происходит

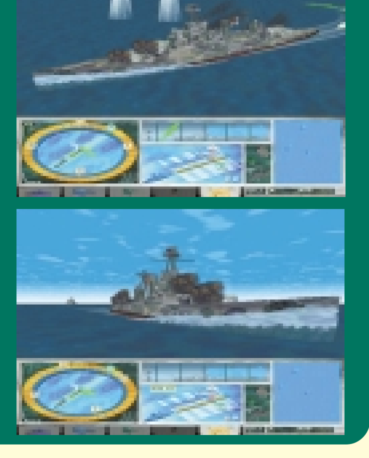
Дело начинается с того, что вы уже встретили противника. Что бы там ни было написано в briefing'е, в любой миссии ваша цель – угробить больше вражеских кораблей, чем потерять своих. Как только враги сблизятся на дистанцию более-менее эффективного огня, процесс начинается...

Интересно, что от вас зависит сравнительно немногое. Корабли, естественно, стреляют самостоятельно (исключение составляет лишь торпедная стрельба), им только надо указать цель. А дальше – все по теории вероятностей. Впрочем, в RPG такая же ситуация...

Разумеется, вы не останетесь пассивным наблюдателем. Ваша эскадра должна занять самую выгодную позицию, корабли должны получить соответствующие цели... да мало ли что еще...







[1] В свете прожекторов... **[2]** Получил фашист гранату...





[3] "Бисмарк" ведет огонь по английским эсминцам. Реальный эпизод знаменитого "Рейнского учения".
[4] Национальную принадлежность этого корабля можно определить даже из космоса.

Модель повреждений проста по сути, но обширна: корабли горят, теряют плавучесть, разные устройства выходят из строя...

Битва умов

AI. Явление достаточно интересное. В новостях мы уже писали, что Fighting Steel абсолютно лишена всяких берегов. Даже если перед вами ставят задачу bombardment, то требуется лишь одно – добраться до некоего круга на карте; предполагается, что, попав в этот круг, можно обстреливать береговые объекты неприятеля.

Почему так сделано? Потому что наличие суши привело бы к необходимости усовершенствования AI, и в результате он не оказался бы достаточно сильным в других областях. Тем более что ни в одном морском сражении второй мировой береговая кромка (если таковая была) не оказывала какого-либо существенного влияния на ход дела.

Ну и что получилось?

Ничего. Нормально. Единственный серьезный недостаток AI – неумение правильно распознать высший источник угрозы. Пример. Два тяжелых крейсера и три эсминца против одного линкора. У линкора, с его броней и чудовищными пушками, есть хорошие шансы разделаться со всеми. Крейсера открывают огонь по линкору. Он стреляет по ним в ответ. В это время эсминцы на предельной скорости сближаются с линкором. Он их игнорирует, считая, что есть дела поважнее. И считает так до тех пор, пока не получает в борт несколько торпедных вееров, что и оказывается фатальным.

Но вообще нормально. Признаков лоботомии не обнаружено.



Море и фишки

Самая неприятная часть игры – графика. Так делать нельзя, и вот почему.

Все современные стратегии делают ставку на "кинематографичность". Чем больше происходящее напоминает голливудский боевик, тем лучше. Самая свежая из военно-морских стратегий, Fleet Command, исходила из того же принципа. И при всех своих недостатках создавала очень приличную атмосферу.

Вероятно, Fighting Steel – последняя из игр, стилизованных под настольный wargame. Да, конечно, корабли там живые – стреляют, горят, дымят, все такое... Но ощущение какой-то условности возникает сразу, как только видишь полотнища флагов размером с надстройку. Или когда смотришь на гибель этих кораблей – они шустро делают оверкиль и уходят под воду, испуская звук, более приличествующий тонущей пивной бутылке.

Да и вообще плохонько нарисовано. Количество полигонов явно не соответствует количеству секунд, прошедших с начала этого года...

Недолет? Перелет?

Не могу сказать, что свихнут на корабликах (просто видел свихнутых по-настоящему). Так... несколько неравнодушен. А потому Fighting Steel мне понравилась и играть в нее я продолжу.

Но, по большому счету, вещь получилась посредственная. Реалистично, конечно. Однако графика никакая (это относится и к оформлению в целом – менюшки можно было и получше нарисовать). Интерфейс кривой. Масса глюков (кстати, первый патч уже есть, спешите качать).

Короче, вещь получилась на любителя. Такие любители есть и их не так уж и мало. Но вот с точки зрения среднего игрока... EXE

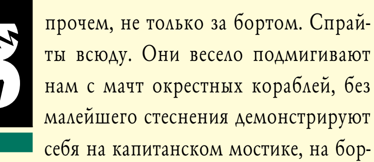




СПРАЙТЫ ЗА БОРТОМ

MAN OF WAR 2

Вот чего не отнять у Strategy First — так это шикарного золотого логотипа: схематично изображенные плечом к плечу рыцарь, солдат, космонавт и спортсмен. Дружба народов. Похоже на графику в позднесоветских и раннеперестроечных школьных учебниках. А вот с играми пока получается туго...



Впрочем, не только за бортом. Спрайты всюду. Они весело подмигивают нам с мачт окрестных кораблей, без малейшего стеснения демонстрируют себя на капитанском мостике, на бортах, пушках, везде. Человека, вынырнувшего из дебрей, скажем, полигонально-ускоренной TA: Kingdoms, встречает жуткий плоский фонарь на корме, украшенный пикселями размером метр на метр. Эффект – умопомрачительный. Глаза отказываются верить. Хочется крепко зажмуриться и очнуться среди родных зализанных текстур и взрывов, просчитываемых в реальном времени. Не дождетесь!

Девушки рыдают — матросы смеются!

Давайте сразу посмотрим правде в глаза – графика кош-мар-на-я. Взгляните на скриншоты. Прониклись? Так вот, в динамике все гораздо хуже. Безобразные синие рамки, которыми выделяются наши корабли. Жуткий дым, меньше всего похожий на дым. И т.д. и т.п. – слабые духом, развращенные порождениями компаний вроде 3dfx стратеги убегают, не оглядываясь. Мы же с оставшимися продолжаем нашу печальную повесть.

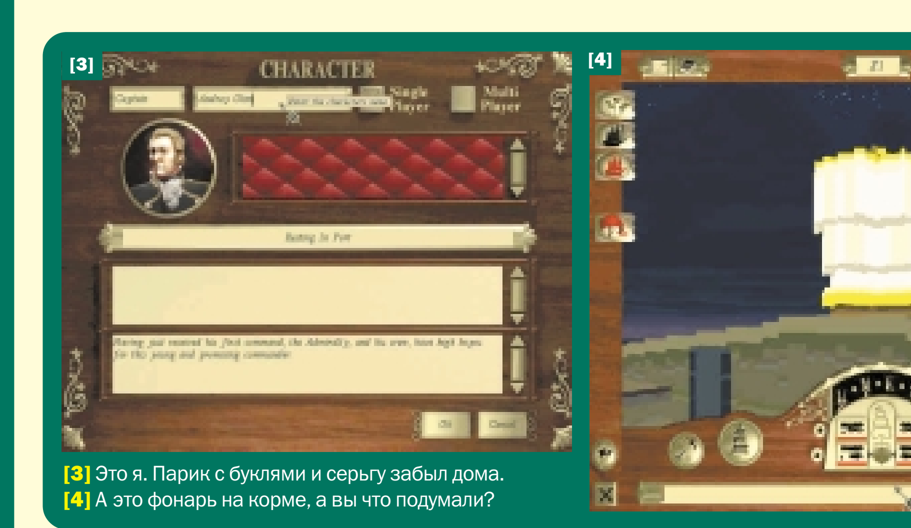
На самом деле, авторы позиционируют игру как симулятор адмирала, – к тем, кто смеет выставлять показатель в меню Realism не на full, они относятся с нескрываемым презрением. При полном реализме запрещается отдавать приказы на паузе и приходится учитывать скорость и направление ветра, скорость перезарядки орудий, мораль экипажа и еще множество подобных тонкостей. Все выглядит вполне психоделично по ряду причин: например, ни одного человека из экипажа мы в течение всей игры так и не видим. На наши приказы откликаются вполне правдоподобные матросские голоса (и почему они не ругаются, как... Ну, как матросы? Потрясающий бы реализм получился), пушки стреляют, корабль поворачивает, но по пустынной палубе мы рассекаем в гордом одиночестве. Летучий голландец. Очень хочется встретить какого-нибудь завалящего боцмана или хотя бы спрайтового кока (в этой фразе явно не хватает слова "фанта") и посмотреть в его однопиксельные глаза. Наверное, он был бы похож на персонажа "Вульфенштейна". Но не судьба.

• Андрей Ом •

[1]


[2]


[1] Трафальгарская битва между прочим!
[2] Обратите внимание на модный пульт управления нашим кораблем.



[3] Это я. Парик с буклями и серьгу забыл дома.
[4] А это фонарь на корме, а вы что подумали?

Дальше. Совершенно мистическим способом мы можем моментально увеличить/уменьшить скорость нашего корыта (клик на прямоугольнике вверху экрана). Объяснение этому явлению у меня есть только одно — в нашем трюме сидит колдун или плененное божество какого-нибудь африканского народца, которое может вызывать ветер любой силы по нашему желанию. На максимальной скорости, значащейся как “16x”, многотонный корабль превращается в распальцованный новорусский водный мотоцикл и со свистом скрывается за горизонтом на глазах у изумленных союзников и врагов. Повороты и развороты также отличаются неимоверной легкостью.

Наиболее (сюр)реалистичной штуковиной, вне всяких сомнений, является симпатичный пульт управления кораблем, который мы имеем перед глазами. Раз клик — развернулись. Два клик — дали залп всем бортом...

Еще одна отличительная черта местного хардкорного реализма — бестелесные корабли. Да-да, именно так. Однажды, идя в середине боевого порядка, я несанкционированно увеличил скорость. Успев отметить, что виноват всегда едущий сзади, я зажмурился в ожидании катастрофы... И ничего не произошло. Прошел насквозь. А если я, извините, захочу протаранить особо надоедливый вражеский флагман?!

Странным образом нам иногда приходят месседжи от соседних кораблей типа “Вернитесь в строй, пожалуйста”. Извините, но как они передаются?! Голубями? Дымовыми сигналами? Флажками? Или криками?..

Кстати, звуки неплохи. Отмеченные выше матросские вопли, наши приказы, отдаваемые голосом этакого Джона Сильвера (в исполнении Армена Борисовича Джигарханяна), скрип дерева и крики морских птах очень даже ничего. А вот музыку — к черту. Бравурные марши, исполненные одним пальцем на плохоньком синтезаторе (это в лучшем случае) нам здесь не нужны.

Убить адмирала Нельсона

Почему-то в Strategy First особо гордятся исторической кампанией и сценариями, среди которых, кстати, есть Трафальгарская битва (жуть кромешная). В кампании используются такие фичи, как постепенное наше продвижение по службе (званий всего четыре — начинаем-то мы уже капитаном). Будучи продвинутым Division Commander (Commodore), или адмиралом, можно уже пересаживаться на фрегаты и линейные корабли, где палуба велика, как средний стадион, и от борта к борту приходится носиться, как ужаленному. Сомнительно, вообще говоря, чтобы основным капитанским времяпрепровождением был бег взапуски по подопечному судну. А как же ром, табак и штат парней в тельняшках?..

Мораль команды. Здесь дело вот в чем: утверждается, что компьютер запоминает и анализирует наши действия в предыдущих миссиях, и в зависимости от результатов этого действа экипаж начинает выполнять приказы быстрее или медленнее, лучиться здоровым матросским энтузиазмом или впадать в панику. Так вот, скажу честно: я играл на максимальном реализме. Прошел больше половины кампании. НИКАКИХ изменений в отношении матросов к моей персоне замечено не было, хотя, возможно, они слишком тонки, чтобы различить их невооруженным глазом. Соврать разработчики не могли, ведь правда? Мы им верим.

Также в комплект входит редактор карт и миссий, но я могу поспорить на свой гонорар, что ни в одном нормальном человеке он энтузиазма не вызовет. Психическое здоровье, знаете ли, дороже.

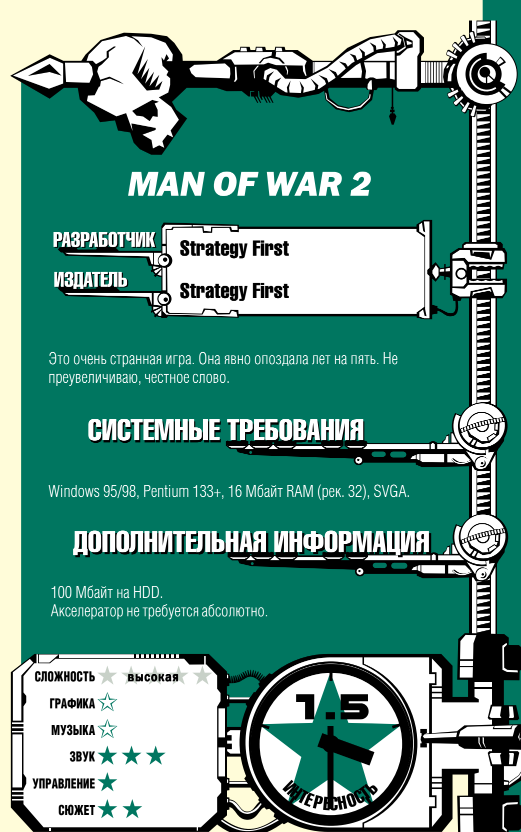
Кстати, главное (если не единственное), чем отличается сиквел от первой части, — это реальное время. MoW был пошаговым. Честно говоря, мне такое даже трудно представить.

Думы

Это те, которые о судьбах родины.

Интересно, почему НИ ОДИН симулятор морских побоищ так и не выбился в люди (кроме, ясное дело, Pirates!, но это совсем другой разговор)? Идея ведь явственно хороша. Похоже, дело в следующем: технический прогресс находится как раз в том состоянии, когда полигонами морские сражения еще не передать — получится все равно коряво и непохоже (см. брюзжание в адрес TA:K где-то неподалеку), а спрайтами не передать уже, ибо страшно смотреть и приходится играть по десять минут в час — страшно устают глаза, а они, знаете ли, не казенные. Неудачное время и место — вот резюме.

Но мы знаем, что лучшее, конечно, впереди. EXE



СИМУЛЯТОРЫ

ЧЕРНЫЙ САМОЛЕТ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА





Навстречу юбилею

В этом году немногие оставшиеся в живых ветераны виртуально-авиационного фронта отмечают весьма специфический праздник. Ровно десять лет назад симулятор молодой фирмы MicroProse под названием F-19 Stealth Fighter был назван Игрой Года (увы, не нами).

В)ообще говоря, эту колонку планировалось посвятить всем симуляторам F-22 и прочих истребителей будущего, благо по нынешнему времени их развелось немало (считая и те симы, прототипы которых так и не увидели свет). Но призраки знаменитой трилогии MicroProse распорядились по-своему...

Магия цвета

Черный цвет выполняет какую-то особенную функцию в нашей жизни. Люди в черном охотятся за пришельцами. Черные вертолеты летают над Америкой по ночам, хватают людей и отвозят их в подземные концлагеря (по крайней мере так на полном серьезе утверждают некоторые американцы; и им, конечно, виднее). Что уж говорить о черном самолете...

С середины восьмидесятых годов информация о сверхсекретном проекте "Локхида" все просачивалась и просачивалась, а Пентагон эти факты все опровергал и опровергал. Ничего удивительного, что некий F-19 стал легендой. Легендой в полном смысле слова – ведь он никогда не существовал...

Игра, о которой мы сейчас будем говорить, стала уникальным явлением. По сути, это была попытка представить и изобразить предельный в своей продвинутости истребитель. Представить исключительно на уровне "игры разума".

Сейчас никто даже не пытается сделать что-либо подобное. Жаль? Не знаю...

Облик будущего

Разработчики из MicroProse не могли знать, как выглядит и летает такая машина. Все что они сделали – это просто вообразили, каким он может быть, этот самолет.

И тем не менее, то, что у них получилось, стало классикой. Почему?

Вероятно, потому, что в этой игре впервые проявилось редкое сочетание красоты и реалистичности. Внимание к деталям ландшафта было исключительным (вспомнить хотя бы факелы над нефтяными платформами). Что же касается достоверности, то сам самолет, конечно, от абстракции никуда не ушел (хотя и очень хорошо проработанной абстракции), но концепция боевого применения "стелса" была весьма совершенной. Весьма неплох был и AI противника; вероятно, именно в этой игре компьютер-

ные пилоты впервые применили свой любимый маневр – “ножницы”.

Ну и конечно, больше всего на психику действовал тот чудовищных размеров арсенал, который можно было использовать. Сейчас таким никого не удивишь, но тогда...

Можно сказать, что эта вещь создала жанр. Все остальные продукты его только дополняли. Но тут жизнь нанесла по F-19 Stealth Fighter сильный удар...

На уровне рефлекса

Через не слишком продолжительное время после выхода F-19 Stealth Fighter общественность все же увидела настоящий “черный самолет” – F-117 “Найтхок”. Причем увидела в действии – началась Война в заливе. Кстати сказать, именно тогда впервые промелькнуло сообщение о том, что один F-117 был сбит; потом это опровергли.

MicroProse отреагировала немедленно: в 1991 году выходит симулятор F-117 Stealth Fighter 2.0. Фактически, он являлся почти точной копией F-19, за исключением того, что поддерживал 256 цветов, мышь и получившие распространение к тому моменту звуковые карты. Его создание было рефлекторной реакцией фирмы на внезапно изменившуюся действительность. Ничего удивительного: самолет, повторимся, создавался в обстановке беспрецедентной для Америки секретности, и реальность сильно отличалась от предположений...

Проблема была лишь в том, что реальный F-117 совершенно не тянул на истребитель в привычном понимании этого слова. Его способность к ведению маневренного воздушного боя была абсолютно нулевой. Разработчики даже ввели в игру два варианта самолета – от “Локхида” и от MicroProse; второй вариант был снабжен пушкой, нес увеличенную нагрузку и по сути являлся точной копией столь жестоко развенчанного F-19.

Казалось бы, на этом тему можно закрыть... Но этого не произошло, тема получила продолжение, о котором мы сейчас и поговорим.

Небольшой постскриптум: подбирая материал для этой колонки, я неожиданно наткнулся на вполне живой и действующий сайт с типсами и утилитами для F-117A Stealth Fighter 2.0. Жив курилка! Надо же...

Первый из последних

Спасла положение та же фирма, которая его так осложнила, – “Локхид”. Работы над истребителем-”стелсом”, настоящим истребителем, велись с середины восьмидесятых годов. В 1992 году уже было известно, как выглядит YF-22. Впрочем, было также известно, как выглядит и YF-23, который был разработан фирмой “Нортроп”. Все происходило еще до того, как две эти машины сошлись в честном поединке, из которого победителем вышел YF-22 (хотя YF-23 оказался более скоростным, YF-22 показал лучшую маневренность за счет дефлекторов на соплах).

Но это будет еще нескоро... А в 1992 году выходит третья, завершающая, часть трилогии MicroProse о Черном Самолете – Advanced Tactical Air Command, а попросту – ATAC.

Это был если не первый, то один из первых симуляторов F-22.

Истребитель в ATAC (там еще можно было и на “Апаче” полетать) не имел ничего общего с YF-22 (что неудивительно). Надо заметить, что приборная доска F-22 была очень похожа на приборную доску первых F-16 от Spectrum Holobyte.

Кроме того, ATAC был совсем непохож на своих предшественников – F-19 и F-117. Однако эти три игры – части одного целого, той самой попытки представить...

ATAC – наименее известная часть трилогии... Популярность симуляторов как жанра постепенно начала падать. Кроме того, Черный Самолет #2 начал быстро бронзоветь, обрастать культовыми чертами, тесня такие машины, как F-16; соответственно, конкуренты стали расти как грибы после дождя. Годом раньше уже вышел F-29 Retaliator (вещь, безусловно, заслуживающая отдельного разговора, хотя как раз F-22 в нем не был задействован), а почти одновременно с ATAC увидело свет дальнейшее развитие Retaliator – TFX.

To be continued

До настоящего взрыва популярности F-22, когда его симуляторы начнут появляться по две-три штуки в год, было еще далеко... Впрочем, по мере того как все большее количество информации по этому самолету оказывалось открытым, игры делались все менее интересными – простора для воображения почти не оставалось.

Разумеется, эта волна заслуживает особого рассмотрения. И это будет сделано – но уже в другой раз. А пока что самое время сдвинуть стаканы. Как-никак, юбилей.











[1] Классика. [2] Дальнейшее развитие F-19, непосредственная реакция MicroProse на появление настоящего Черного Самолета. [3] ATAC. Последний результат “игры разума”. [4] Один из первых виртуальных F-22. [5] Первый Черный Самолет — собственной персоной. [6] Кабина настоящего F-117.



У меня предложение! Автомобильные симуляторы давно пора рассматривать как совершенно отдельный, не имеющий отношения ни к экшенам, ни к симуляторам (возможно даже, и к играм вообще) жанр. Здесь свои правила игры, свой темперамент — даже собственный, необыкновенно быстрый ритм выпуска сиквелов.

• Александр Вершинин •

ВЗГЛЯД СВЫСОКА

"ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2"

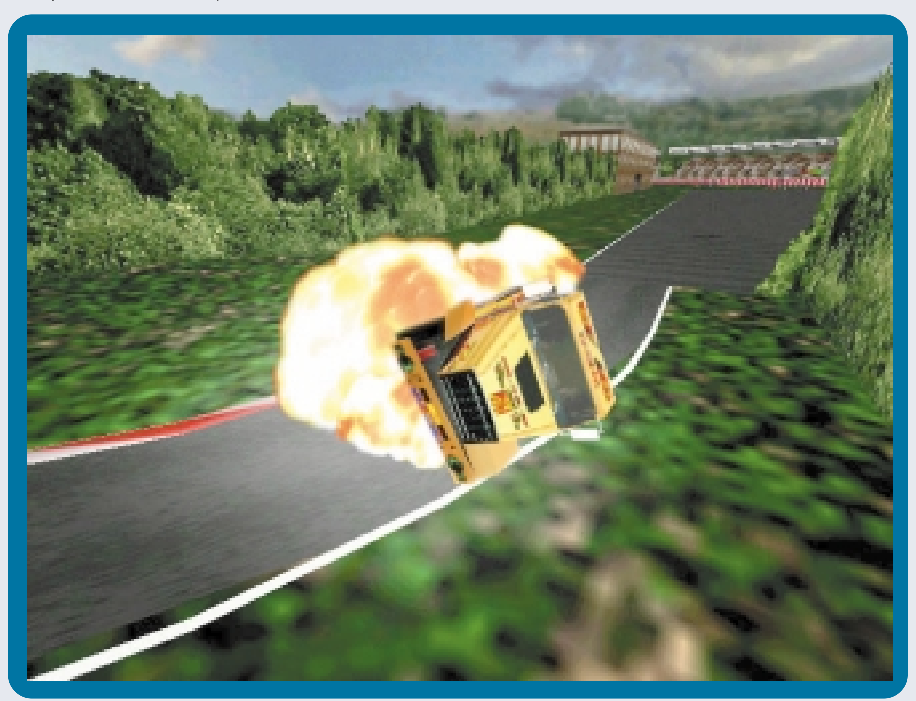
Разработчик	SoftLab-Nsk
Издатель	"1С"
Официальная дата релиза	конец 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.softlab-nsk.com (правда об игре здесь пока ни слова. Г-н Белаго! Обратите внимание на безобразия, творящиеся на вашем сайте.)



Автопродолжения виртуальные автомобилисты просто обожают. В этом компьютерная автопромышленность, кажется, уподобляется своему аналогу в реальном мире. Во всех цивилизованных странах уже давненько принято выпускать новые модели ежегодно. Так почему бы не делать сиквелы к автосимуляторам в том же темпе? NFS, Test Drive и TD Off-Road уже приняли вызов. Вполне возможно, следующим в очереди окажется русский, московско-новосибирский, проект "Дальнобойщики" (или, если угодно, Hard Truck).

Ямщик, поворачивай к черту

По крайней мере, разработчик оригинальных "Дальнобойщиков" компания SoftLab-Nsk, в лице бессменного руководителя проекта Игоря Белаго, и издатель игры фирма "1С" смотрят в будущее проекта с оптимизмом. Ставка авторов на необычность автосимулятора грузовиков себя оправдала – теперь следует закрепить успех. Как? Разумеется, сиквелом, где будет больше автомобилей, больше маршрутов, больше грузов, а также, и лично меня это привлекает больше всего, совершенно неординарные моменты геймплея.



Понимаете ли, российский водила и западный дальнобойщик – две большие разницы. Честные забугорные трудяги восседают за рулем шикарных удобных автомобилей, закусывают в скромных придорожных забегаловках, ассортимента которых не постыдился бы дорогой московский ресторан (господа, какие там круассаны! а какая яичница с беконом!). Если импортный водитель чем-то недоволен, он может пожаловаться в профсоюз и выбить забастовкой все, чего захочет его левая, отвечающая за сцепление, нога. Совсем иначе обстоят дела на нашей необъятной родине.

В России дальнобойщик приходится сам себе водителем, механиком, профсоюзом, поваром, телохранителем. Обычно он владеет и другими навыками. Наши машины не очень приспособлены для езды, а тем более для безопасной перевозки грузов. Наши дороги никогда не предназначались для автомобилей. Климат большей части нашей страны тоже не отличается сердечностью: температура скачет от минус 30 до плюс 35 по товарищу Цельсию. Кроме мелких дорожных неприятностей, называемых поломками и авариями, российского шоферюгу поджидают крупные траблы двух разновидностей. По сути дела, бандиты и милиция воюют на одной стороне, но для проформы делают вид, что друг друга не любят. Вот почему жизнь НАШЕГО дальнобойщика во сто раз ИНТЕРЕСНЕЕ удобного прозябания его иностранного коллеги. Монтировка под сиденьем, курица в фольге под капотом, заменяющие подушку старые носки под головой – вот это настоящая романтика! Как вы думаете, чья жизнь больше похожа на готовый сюжет для компьютерной игры?

Трасса Б-52

Полагаю, после такой артподготовки вы уже готовы правильным образом воспринимать "Дальнобойщиков-2". Все верно, на этот раз вы оказываетесь в свободном полете (пролетая над Череповцом, посылаю всех... гм, цитата из Хазанова!). Игрок появляется в зоне военных действий верхом на ярко выраженном минимуме. То есть грузовике "ЗИЛ" с не слишком вместительным кузовом. Борьба за выживание на этот раз будет вестись в труднодоступном сибирском горном районе. А что есть в Сибири, кроме снега, медведей-людоедов и нашего Фрага? Правильно, много полезных ископаемых. В данном конкретном случае центром экономического региона является небольшой поселок старателей и перерабатывающая фабрика неподалеку от. Угадайте, что выкапываем? Не нефть и не газ – название игры ни в коем случае не похоже на "Газобойщики" или "Нефтедойщики". Советуем начинать бояться прямо сейчас. Ведь если из-за нефти случилась Чечня, что можно натворить из-за алмазных копей?



Теперь вы знаете о главном призе. Дорасти до заказа с фабрики мечтает любой частный дальнобойщик, будь то хозяин мощного "Рено" или владелец ничем не примечательного "МАЗа". Другое дело, что кроме вопроса "пригласят ли" есть маленький нюанс "довезу ли". Отобрать полный кузов алмазоносной породы догадается не один и не два гения. Таких сообразительных голов в России всегда было много. Поэтому надо готовиться: совершенствоваться в технике вождения, копить на новые грузовики, увеличивать размер кузова, создавать себе репутацию. За дело, друзья!

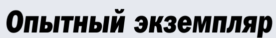
Процесс самоапгрейда обещает быть долгим и сложным. Простейший способ зарабатывания денег в "Дальнобойщиках-2" заключается в своевременной и аккуратной доставке грузов. Для этого игрокам придется внимательно исследовать все "охотничьи" угодья, что оказались в их распоряжении. Запомните, грузовик не легковушка. На мощной машине можно эффективно срезать расстояния по грунтовке или бездорожью. Надо лишь знать пути. Так что стоит покататься по окрестностям, изучить потребности мирного населения, разведать тонкости местного рынка.

Второе обязательное условие успеха заключается в точном, профессиональном, вождении. Забудьте рефлексы Need for Speed. В "Дальнобойщиках" другие скорости, совсем иные автомобили и правила поведения. Двигаться следует быстро, но безопасно. Каждая авария, помятая или сброшенная в кювет легковушка оборачиваются двойной неприятностью. Во-первых, приходится чинить собственное чудовище на колесах. Во-вторых, делами таких ухарей всегда живо интересуется милиция. Нарушители наказываются штрафом или даже лишаются автомобиля. Ходят также слухи (так и не опровергнутые Игорем Белаго), что не на шутку разъяренные милиционеры способны... применить к нарушителю силу!



Так вы считаете, что уже со всем справляетесь? Пора познакомиться с еще одним, весьма эффективным способом добычи денег. А именно с соревнованиями, гонками на грузовиках. Это вам не "Газелей" бампером пихать, мировые парни!

Наконец, венцом всех испытаний станет дружеское состязание с мобильными бандитскими отрядами. Как только вы появитесь в обществе на солидном импортном грузовичке с вкусным грузом в фуре, бандиты будут первыми, кто оценит ваш эффектный выход. Вот здесь уже не стоит джентльменствовать, уступать дорогу и пользоваться указателями поворотов. Ваш единственный ответ преступности имеет дикий по своей производительности двигатель, огромные тяжелые колеса и физику школьного курса на вооружении. Используйте его на полную катушку.



Опытный экземпляр

Любезно пригласившая нас в свой офис компания "1С" смогла продемонстрировать одну из ранних рабочих версий "Дальнобойщиков-2". О каких-то законченных выводах говорить пока рано, но приятная физическая модель игры, многочисленные "Газели", которые можно сладострастно бить и кромсать (ненавижу "Газели"!), динамические погодные условия и, конечно же, возможность перевозки тяжелых грузов (таких, как целые ларьки) производят хорошее впечатление. Теперь стоит подождать первых играбельных версий "Д-2" – очень уж интересно, как будет работать алгоритм имитации сложной экономическая системы края внутри полноценного автосимулятора. EXE

ЛИЦОМ К НАРОДУ

OFFICIAL F1 RACING

• Андрей Ламтюгов •

Как и было обещано, вышла полная версия Official F1 Racing. Еще одна "Формула-1". Сделать что-либо новое в этом жанре все труднее и труднее, единственное, чем по сути отличаются эти игры, так это тем, что объектом рассмотрения в них являются разные сезоны. Впрочем, разработчики компании Lankhor все же сумели внести в игру несколько интересных моментов.

Рассмотрим все по порядку. Благо, порядок уже сложился. И закостенел. Правда, некоторые пытаются внести разнообразие. И иногда даже небезуспешно.

В широких пределах

В отличие от очень строгих товарищей из Ubi Soft, полагающих, что пилот, не вполне владеющий профессиональными навыками, должен умереть максимум через пять секунд после старта, здесь разработчики считают, что F1 – это все же народный вид спорта, а потому должен быть терпимым ко всем. Строго говоря, почти в каждой "Формуле" существуют опции Braking Assist и Steering Assist. Но здесь они работают с особенной силой. Вы можете давить на газ всю дорогу, но никогда не вылетите на обочину.

Это, конечно, не панацея. Физика серьезно просчитывается в любом случае; ни одна "облегчающая" опция не служит гарантией против вылета с трассы или мучительного и затяжного "спина".

Разумеется, ратовать за применение подобных вещей совершенно ни к чему. Но они действительно могут сделать игру более доступной. Именно поэтому о них и говорилось столько времени...

Только не надо думать, что вся игра исполнена в этаком полуаркадном ключе. Это не так.

Кстати, о ключах.

Настройки, настройки...

Имеются в виду, конечно, ключи гаечные. Настроек довольно много (хотя и меньше, чем в F1 Racing Simulation), и, как следствие, физическая модель болида вполне серьезна.

То же самое можно сказать и о модели повреждений. Чаще всего страдают, разумеется, антикрылья. И последствия сказываются немедленно.

Самый интересный момент – телеметрия (если ее можно так назвать). Результаты изменения настроек отображаются мгновенно, чтобы их получить, вовсе не надо попусту гонять машину. Отлил немного бензина – и кривая скорости тут же скользнула чуть влево. Поковырялся в коробке передач – пошла вверх... Удобно, конечно, но...

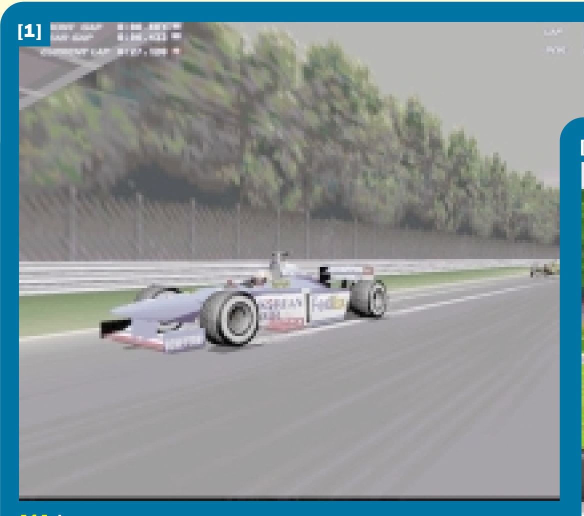
Интерфейс у этого процесса довольно симпатичный, трехмерный такой. Хотя и не совсем удобный. Кстати, об интерфейсе в целом: он становится абсолютно бездарным, если не использует манипулятор типа "мышь". А в Official F1 Racing как раз не использует.

Ковыряться в машине вам придется в любом случае. "Враги" настроены так, что мало не покажется. Если вы оставите настройки "по умолчанию", то будете проигрывать им десятки километров в час (речь идет о средней скорости на круг).

Если же проделать эту операцию правильно, то результат не замедлит сказаться. В конце концов, пройти поворот лучше, чем это делает AI, довольно сложно. Компьютерных противников надо уничтожать на прямой.

Что там как

Режимы абсолютно стандартны – Quick Race (мгновенно в бой), Single



[1] А из-под колес летит всякая гадость...
[2] Голова пилота трясется. Это выглядит неплохо.

Race (бою предшествует квалификация, и все такое), Championship и Multiplayer (как же без него).

Появилась еще одна опция – Helicopter. Попросту говоря, еще до практики трассу можно облететь на вертолете и выслушать ряд комментариев по поводу ее особенностей. Интересно, что движения вертолета (очень средненько нарисованного) весьма похожи на настоящие. Но вот управлять им нельзя...



[3] Процесс выбора сильнейшего еще не состоялся.
[4] Обгон. Интересный процесс.

Здесь положительный момент – масса разных опций. Но вообще – почти ничего нового.

Это вы — Шумахер?

Надо сказать, что AI ведет себя довольно аккуратно, по крайней мере в режиме Simulation (есть еще режим Arcade, относящийся именно к поведению компьютерных пилотов). Временами он действительно делает ошибки, болиды периодически улетают далеко и надолго, но настоящей немотивированной агрессивности не отслеживается. Столкновения бывают, но они никогда не являются следствием желания любой ценой испортить жизнь сопернику (как иногда бывало в отдельных продуктах на данную тему). AI весьма осторожен в плане обгонов. Часто можно наблюдать ровную автоколонну, которая, не теряя строя, нарезает круги, двигаясь по одной и той же идеальной траектории. Может быть, это еще связано с тем, что возможности машин четко дифференцированы – быстрее некоторого предела болид ехать не может, а медленнее – не хочет.

Возвращаясь к напечатанному...

В прошлом номере о графике в этой игре (рассматривалась демо-версия) было сказано немало теплых слов. В полной версии ситуация, естественно, точно такая же. Попросту говоря, неважная.

Временами, конечно, все это смотрится нормально. На обычном среднем уровне. Именно в такие моменты и делаются фирменные скриншоты.

Но слишком часто разработчики “радуют” нас омерзительными деталями. Такими, как уже упоминавшиеся пыль и вода из-под колес, искры из-под брюха, зеркала, в которых ничего не отражается, лампочки, которые светят, но не греют... Иногда дальний бэкграунд превращается черт знает во что с разрешением в районе 320x200... Одним словом, картина временами банальная, а временами – странная...



[5] Колонна уже сформировалась.

Звук абсолютно стандартен. Визг моторов, сдобренный допплеровским эффектом...

Финиш

Главное, что мы имеем по части F1 на сегодня – это, конечно, F1RS, которая едина в двух лицах. Эта штучка всем хороша, за одним исключением: уж очень она элитна. Там нужно действительно учиться водить машину. Всерьез.

Official F1 Racing – это достаточно серьезный симулятор F1, но его, ко всему прочему, еще и можно использовать для того, чтобы расслабиться после тяжелого рабочего дня.

И это скорее хорошо, чем плохо. “Простых” авиасимуляторов – пруд пруди, поэтому там упрощенность не котируется. В мире виртуальных “Формул” ситуация несколько иная.

Другое дело, что так рисовать уже нельзя. Портится все впечатление. А вслед за впечатлением – и рейтинги. EXE



ЖЕЛЕЗО

ВРЕМЯ ПРИСМОТРЕТЬ ДИСКИ

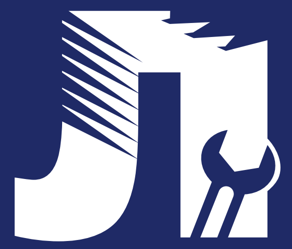
Что год 2002-й нам готовит?

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

За время диалога с компьютером (хотя какой может быть диалог, если один собеседник не расстается с отверткой, а второй — со стремлением к суициду!) я твердо усвоил один закон: винчестера никогда не бывает много. На тотальное запомоивание любого нового, не тронутого мягкостью диска уходит ровно один месяц. Размер не имеет значения. Какая разница, сколько гигабайт умудрилась спрессовать на пластине бойкая корпорация IBM? Время полной записи любого (даже самого глубокого) винчестера известно и без спецификаций.





Лето — мертвый период на компьютерном рынке. Большинство фирм копят силы для урожайной осени, а их сотрудники расползаются по курортам. Однако производителей жестких дисков сезон отпусков, похоже, не трогает. Все они начали поставки или хотя бы анонсировали новые линейки скорострельных винчестеров. Обратим внимание на передовые тенденции накопительной моды сезона весна/лето 1999 года.

Ultra ATA/66 как он есть

Отличительная черта нового поколения жестких дисков — поддержка режима Ultra ATA/66. Это расширение "старого доброго" Ultra ATA/33 (он же DMA/33) стало очередной попыткой сделать из IDE (он же ATA) высокоскоростной интерфейс. За счет уплотнения временных диаграмм сигналов удалось удвоить пиковую скорость передачи данных, доведя ее до 66 мегабайт в секунду. Для снижения наводок пришлось использовать специальный 80-жильный шлейф (до сих пор IDE-винчестеры подключались к PC посредством 40-жильного кабеля), дополнительные проводники которого введены для экранирования сигнальных линий. Разъемы нового шлейфа — для сохранения совместимости — остались неизменны.

Итак, для работы Ultra ATA/66 необходимы:

1) Совместимый с Ultra ATA/66 контроллер IDE. Он может как находиться на материнской плате (например являться частью чипсета), так и быть PCI-платой расширения. Список поддерживающих Ultra ATA/66 чипсетов материнских плат весьма невелик. В него входят следующие чипы для Slot 1 и Socket 370: Intel i810 с контроллером i82801AA, VIA Appolo Pro Plus и SiS 620.

Контроллер PIIX4E, входящий в распространенный чипсет Intel 440BX, незнаком с Ultra ATA/66. Впрочем, это обстоятельство не помешало компании Abit анонсировать новую линейку совместимых с Ultra ATA/66 плат на BX (на этих "мамах" будет установлен дополнительный IDE-контроллер).

2) Поддержка Ultra ATA/66 самим жестким диском. В некоторых новых винчестерах,

во избежание проблем совместимости, этот режим по умолчанию запрещен.

3) Диск должен быть подключен к контроллеру специальным 80-жильным шлейфом. Это не благое пожелание, а необходимость. Новые контроллеры умеют определять тип шлейфа и, в случае использования обыкновенного (40-жильного) IDE-кабеля, режим Ultra ATA/66 просто не будет активизирован.

4) Ultra ATA/66-совместимый BIOS и совместимый с DMA драйвер IDE-контроллера для используемой ОС. С этим пунктом проблем возникнуть не должно, так как все современные BIOS удовлетворяют этому требованию, а Windows 95 OSR2 и Windows 98 содержат соответствующие драйверы.

Кому это нужно?

Определившись с желаниями нового режима, попытаемся оценить степень его актуальности. Напомню, что единственная задача любого интерфейса – обеспечить взаимодействие между частями системы (в данном случае – между винчестером и контроллером IDE). Производительность любой системы, в свою очередь, определяется самым медленным ее компонентом. Если "узким местом" дисковой подсистемы является интерфейс – увеличение его пропускной способности приведет к росту общей производительности. Если же шина и так может передавать данные значительно быстрее, чем винчестер их считывает, – ее (шины) разгон не принесет эффекта. Иными словами, Ultra ATA/66 не поможет медленному диску работать быстрее.

Стоит учесть, что даже самые быстрые современные IDE-винчестеры (скажем, анонсированные недавно 34-гигабайтные IBM Deskstar 34GXP) способны считывать с диска не более 23 Мбайт в секунду. С пересылкой этого объема справится и "старик" DMA/33.

Казалось бы, к любому IDE-каналу можно подключить два винчестера. Если ОС попытается считать данные с них параллельно, пропускная способность канала поделится пополам – и DMA/33 может не хватить. К сожалению, IDE, будучи довольно примитивным интерфейсом, не позволяет одновременно работать с висящими на одной шине устройствами. То есть с момента выдачи команды винчестеру #1 до получения результата сообщить что-либо винчестеру #2 попросту невозможно. Именно поэтому те IDE-устройства, работать с которыми нужно параллельно, приходится цеплять к различным каналам.

Так что никакой реальной выгоды из Ultra ATA/66 сейчас извлечь невозможно. Однако в будущем этот режим действительно может стать необходимым. Напомню, что всего полгода назад максимальная скорость чтения у IDE-винчестеров не превышала 13 мегабайт в секунду (показатели модели IBM Deskstar 14GXP). Новейшие IBM Deskstar 34GXP умеют читать данные почти вдвое быстрее. Если темпы роста плотности записи сохранятся, то пропускная способность DMA/33 может быть исчерпана уже к концу этого года.

Винты набирают обороты

Массовый выпуск IDE-винчестеров с частотой вращения шпинделя 7200 RPM (оборотов в минуту) – еще одна модная тенденция этого сезона. Еще полгода назад эта скорость оставалась прерогативой дорогих SCSI-моделей, а 7200 RPM IDE-диски (тоже, кстати, весьма недешевые) выпускали лишь IBM и Seagate. Сейчас Seagate, переключившись на рынок недорогих винчестеров, прекратила выпуск "оборотистых" моделей. Конкуренты, напротив, бросились осваивать новую скорость. Таким образом, новые серии 7200 RPM-винчестеров с интерфейсом IDE сейчас поставляют и IBM, и Quantum, и Western Digital, и Maxtor, и Fujitsu.

Увеличение частоты вращения шпинделя положительно сказывается на двух аспектах производительности жестких дисков. Во-первых, увеличивается скорость последовательного чтения/записи информации. Во-вторых, снижается время доступа к данным. Дело в том, что оно складывается из времени перемещения головок к нужному треку и латентности (времени ожидания начала нужного сектора). Именно последнее слагаемое обратно пропорционально частоте вращения дисков (средняя латентность 5400 RPM-винчестеров – 5,6 миллисекунды, 7200RPM-накопителей – 4,2 миллисекунды).

Покорение новых скоростей может подстегнуть следующая новость. Корпорация Nidec, захватившая более 70% рынка двигателей для жестких дисков, планирует начать этой осенью массовое производство принципиально новых бесконтактных моторов. Такие двигатели могут вращаться с частотой до 20000 оборотов в минуту (рекорд современных моторов – 12000–15000 RPM). Планируется выпускать около полумиллиона новых двигателей в месяц, переключив на них 2/3 производственных мощностей. Если Nidec сумеет реализовать свои планы, то в следующем году можно ожидать значительного роста производительности жестких дисков.

Так что же 2002-й нам готовит?

Обратимся к статистике. В прошлом году лучше всего продавались диски объемом от трех до пяти гигабайт. Сейчас наиболее популярны 5-10-гигабайтные винчестеры. Согласно прогнозам аналитиков, в 2002 году нормой станут 40-80-гигабайтные накопители. Падение цен впечатляет не меньше. В 1988 году (как ни странно, винчестеры существовали даже в те доисторические времена) один мегабайт на жестком диске обходился в $11.54. Сегодня он стоит лишь 4.3 цента, а к 2002 году цена должна упасть до 0.3 цента.

Сменим пластинку

Впрочем, достаточно о винчестерах. Сменные накопители заслуживают не меньшего внимания. Пик популярности переживают сейчас приводы CD-RW. Двухскоростной дисковод CD-RW можно купить за $170, а 650-мегабайтная болванка обойдется всего в $1.5-2. Более дешевого средства резервного копирования просто не существует. Жаль только, что рекордеры пока не входят в стандартную комплектацию PC, поэтому прихватить сотню-другую мегабайт с чужого компьютера личный CD-RW не поможет (экзотические модели для параллельного порта не в счет).

Забавно, что всего пару лет назад 100-мегабайтный дисковод Iomega Zip выглядел основным претендентом на звание "Могильщик флоппи". Сейчас для Iomega настают тяжелые времена: в июне ей пришлось уволить 10% персонала (450 сотрудников). Одновременно был анонсирован первый в истории компании оптический накопитель IDE – CD-RW-привод с четырехскоростными записью/перезаписью и 24-скоростным чтением, прозванный ZipCD. От конкурентов сей драйв отличается, пожалуй, лишь богатым набором прилагаемого софта.

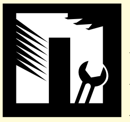
С другой стороны, продуктам Iomega практически не оставляет шансов новинка Castlewood Orb. Этот накопитель на сменных 2,2-гигабайтных магнитных дисках способен читать и записывать данные со скоростью до 12,2 Мбайт в секунду (то есть быстрее магнитооптических накопителей и дисководов Jaz). При этом сам драйв стоит $200, а картриджи к нему – $30. К сожалению, это цены в США. В Москве мне удалось обнаружить лишь одного поставщика Orb, продававшего только внешние версии накопителя для параллельного порта (их скорость чтения/записи ограничена 2 мегабайтами в секунду) по $260 и диски к ним по $50 за штуку.

Развитие перезаписываемых DVD сдерживается разнобоем в стандартах. Существуют как минимум два несовместимых не только друг с другом, но и с современными DVD-дисководами формата: DVD-RAM и DVD+RW. Первый поддерживается консорциумом DVD Forum, второй – гигантами Sony, Philips и Hewlett-Packard. Каждая из сторон обещает обеспечить совместимость "следующего поколения приводов DVD-ROM" с ее стандартом, однако до сих пор прочесть перезаписываемые DVD можно лишь на пишущих накопителях. Согласно прогнозам аналитиков, ожидать широкого распространения многократно записываемых DVD следует не ранее 2002 года...

РУЛИТЬ ПРАВИЛЬНО

• Николай Радовский •

Признаться, приступая к этому тестированию, я (лично я, Николай Радовский, обыкновенный любитель поиграть на досуге, а не редактор железного отдела) довольно скептически относился к идее покупки компьютерного руля. Автосимуляторами не увлекаюсь, предпочитаю шутеры (холодно), аркадные гонки и гоночные аркады (горячо, верно?) и изредка запускаю хиты вроде Need for Speed (речь, конечно, о третьей и псевдо-четвертой инкарнациях игры). Но, вы знаете, проведя наедине с этими жестокими девайсами почти целую неделю, я проникся. И теперь серьезно задумываюсь над возможностью приобретения добротного руля.



Первое впечатление, возникающее после замены клавиатуры рулевым колесом, – явный недостаток реакции. Аналоговый контроллер в принципе не способен сравниться с кнопками в быстроте. Действительно, для поворота на максимальный угол достаточно лишь держать клавишу постоянно нажатой, а руль приходится вращать до предела. Поэтому входить в повороты серпантинов NFS: High Stakes (далее для краткости NFS:HS) на максимальной скорости рулевое колесо не позволит. Здесь все честно: сбрасываем газ до поворота и постепенно разгоняемся по мере его прохождения. Словом, поиграв с рулем в NFS:HS, вдруг выясняешь, что это вовсе не такая уж и банальная "аркада". Хотя поначалу, с клавиатурой, я добивался лучших результатов, возвращаться к ней после руля и скучно, и грустно: игра на глазах теряет динамику и очарование.

Несколько слов о педалях. Это не роскошь, дорогие мои, а важнейший аксессуар. Игра с рулем требует гораздо более точного управления скоростью, поэтому хорошие педали здесь необходимы катастрофически. Особенно если речь идет о настоящих автосимуляторах. Вот товарищ Хорнет не даст соврать...

Компьютер воспринимает руль как обыкновенный джойстик: поворот "баранки" соответствует перемещению рукоятки джойстика по оси X. С педалями немного сложнее. Чаще всего (особенно в дешевых контроллерах) педали газа и тормоза соответствуют движению рукоятки джойстика по оси Y. Нажатие газа равнозначно перемещению ручки от себя (положительное направление по Y), а тормоза – на себя (отрицательное направление Y). В результате, одновременно нажатые педали "уравновешивают" друг друга, а торможение при нажатом газе равноценно его (газа) сбрасыванию. Это нереалистично! К тому же при необходимости затормозить приходится одновременно отпускать газ и нажимать тормоз. Поэтому серьезные рули позволяют выбирать между совмещенным (газ и тормоз "повешены" на ось Y) и независимым (газ соответствует оси Y, тормоз – оси Z) режимами работы педалей. Многие аркадные гонки (например Ultim@te Race Pro) работают только с совмещенными педалями, однако все современные симуляторы позволяют использовать газ и тормоз независимо.

ThrustMaster Formula Charger

Цена	$70
Педали	нет

Удобство руля ★★★☆
Удобство педалей
Прилагаемое ПО ★★★★
Итог 3.5

Самый недорогой (если этот термин вообще уместен по отношению к железке ценой в $70) руль от именитого производителя. Простенькая, полностью пластиковая "баранка" оснащена четырьмя кнопками и аналоговыми рычагами газа и тормоза. Девайс очень компактен и практически не занимает места на столе. К столешнице руль прикрепляется пластиковой двуногой струбциной, затягиваемой металлическим болтом. От вертикальных колебаний Charger удерживает еще один болт с гладкой пластиковой головкой (трудно понять, что помешало ThrustMaster сделать на ней хотя бы шлиц). Ось руля почти параллельна поверхности стола, поэтому рулевое колесо, на мой взгляд, расположено низковато (по крайней мере заметно ниже остальных испытанных в этот раз рулей). Впрочем, учтя относительно низкую цену Charger, эти незначительные погрешности можно простить.

Главный недостаток этого руля – отсутствие педалей. Их заменяют два расположенных за колесом аналоговых рычага. Подчеркну, что в отличие от подобных "ушей", имеющихся у некоторых не обделенных педалями рулей, эти рычаги являются не бинарными (имеющими только два состояния: "нажато" и "выключено") кнопками, а аналоговыми регуляторами, позволяющими плавно управлять газом и тормозом. Фактически, это перенесенные на баранку педали. "Родные" драйверы вешают оба рычага на одну ось, не позволяя эффективно тормозить при нажатом газе. Однако побродив по поставляемому с Charger инсталляционному CD, мы обнаружили, что на самом деле рычаги независимы. Достаточно установить утилиту ThrustMaster ProPanel и выбрать в ней тип джойстика "ThrustMaster Formula 1 w/separate pedals". После этого один рычаг будет соответство-



вать оси Y, а другой – оси Z. Этот трюк, безусловно, поможет творить чудеса на виражах автосимуляторов. Жаль только, что педалей программными примочками не заменишь.

Formula Charger, как и остальные рули ThrustMaster, комплектуется довольно подробным русскоязычным руководством пользователя.

Итог. Formula Charger – простенький руль для невзыскательных геймеров. Если вы не собираетесь гоняться часами (замечу, что покупка руля этому очень способствует), хотите максимально сэкономить, но не желаете связываться с малоизвестной китайской продукцией – обратите внимание на этот руль. Тем же, кто готов отдать за "баранку" еще $20, я посоветовал бы купить ThrustMaster Formula Sprint.

ThrustMaster Formula 1

Цена	$160
Педали	независимые

Удобство руля ★★★★☆
Удобство педалей ★★★★
Прилагаемое ПО ★★★
Итог 4.0

Самый "продвинутый" из простых (то есть не оснащенных обратной связью) рулей знаменитой фирмы. Эмблема FIA, Международной ассоциации автоспорта, наклеена на колесо неспроста: надпись на коробке гласит, что хранимый внутри девайс является "официальным компьютерным рулем чемпионата Formula 1". Скромненько и с большим вкусом. Подозреваю, что этот "понт" прибавил к цене руля немало условных единиц.

Неприятно удивила незатейливость прилагаемого к Formula 1 (здесь и ниже мы подразумеваем под этим термином название руля, а не знаменитого гоночного класса) софта. Все ПО ютится на трехдюймовой дискетке (драйверы остальных рулей ThrustMaster поставляются на CD). Фактически, на ней записана простенькая утилитка ProPanel, позволяющая менять тип руля и калибровать его. Ни автокалибровки, ни автоматического определения типа педалей не предусмотрено. На последнем пункте стоит остановиться подробнее.

Основное отличие Formula 1 от более дешевых собратьев – нормальные полноразмерные педали. Для руля высшей ценовой категории естественно, что газ и тормоз могут работать независимо, повышая реализм в симуляторах. Так как многие аркадные гонки понимают только совмещенные тормоз и газ, все серьезные рули позволяют выбрать между независимым и совмещенным типом педалей. Чаще всего выбор осуществляется программно (опция в панели управления рулем). Трудно понять, почему ThrustMaster сделал аппаратный трехпозиционный переключатель, расположив его на педальной платформе. То есть для того чтобы сменить тип педалей, приходится выключать компьютер (по крайней мере на этом настаивает руководство пользователя), лезть под стол и возиться с регулятором. Далее, после запуска Windows необходимо загрузить ProPanel, изменить тип джойстика и откалибровать его. Либо эту процедуру придется повторять при каждом переходе от симуляторов к аркадным гонкам, либо плюнуть на реализм и точность управления тормозом, играя в симуляторах с совмещенными педалями.



Однако главный сюрприз ждал нас впереди. Используя поставляемые с этим рулем драйверы и установив педали независимыми, мы так и не смогли нормально откалибровать газ: минимально нажатая и утопленная до предела педаль воспринимались драйверами одинаково! Установив, что проблема в софте (в окне DOS все работало восхитительно), мы отправились на Web-сайт ThrustMaster за новыми драйверами. К сожалению, ничего полезного, кроме все той же ProPanel, там обнаружить не удалось. Тогда, покопавшись в поставляемых с другими рулями ThrustMaster инсталляционных CD, мы выяснили, что драйверы от руля Pro Racing Wheel беспроблемно работают с Formula 1 (видимо, Pro Racing Wheel – просто альтернативное название). Новый софт умел автоматически определять конфигурацию педалей и поддерживал автокалибровку руля. Педаль газа заработала как часы... В общем, нам повезло – при установке Formula 1 мы имели "в запасе" другие рули Thrustmaster. К сожалению, иных источников нормальных драйверов для этого руля нам обнаружить так и не удалось.

Консоль Formula 1 отличается от рассмотренных выше рулей Thrustmaster полностью покрытой резиной (чуть более удобной) "баранкой" и меньшим количеством кнопок. Два рычага, спрятанные у Sprint за рулем и идеально подходившие для переключения передач, заменены в Formula 1 рычагом переключения скоростей, расположенным справа от руля. Идея, на мой взгляд, не очень удачная, так как для смены передачи приходится отрывать от руля правую руку. К тому же рычаг имеет довольно большой ход, срабатывая только в крайних точках, и, дабы быть уверенным что нужная передача включилась, дергать его приходится довольно сильно.

Не очень понятно, почему на руле Formula 1 всего лишь две кнопки (у прочих рулей Thrustmaster их четыре). Возможно, эта жертва принесена в угоду FIA (болиды Formula 1, насколько мне известно, также имеют на руле лишь две кнопки).

Педали этого руля, при всей их внушительности, имеют противную наклонность убегать из-под ног. Идущие в комплекте резиновые ножки эту хворь так до конца и не победили.

Прошу понять меня правильно: ThrustMaster Formula 1 – прекрасный руль, который вряд ли вас разочарует. Однако заниматься поисками софта для стоящего $160 манипулятора, право, не очень хочется.

ThrustMaster Formula Sprint

Цена	**$90**
Педали	**совмещенные**

УДОБСТВО РУЛЯ ★★★★
УДОБСТВО ПЕДАЛЕЙ ★★★
ПРИЛАГАЕМОЕ ПО ★★★★
ИТОГ 3.5



Этот руль-"середняк" от ThrustMaster обойдется вам на $20 дороже модели начального уровня. За эти деньги вы получаете улучшенное крепление, прорезиненные вставки на рулевом колесе и, самое главное, педали. Впрочем, обо всем по порядку. Начиная с Formula Sprint, все рули ThrustMaster крепятся к столу одинаково. Не вдаваясь в подробности, отмечу удобство крепежа, позволяющего быстро и надежно фиксировать руль на столешнице.

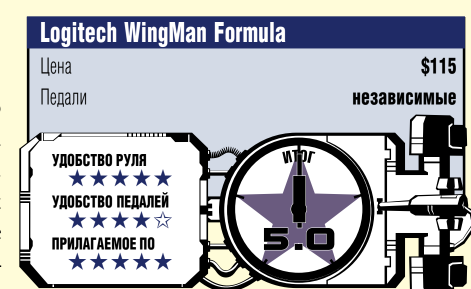
К сожалению, ThrustMaster счел, что приличные педали за столь скромную сумму не полагаются. Formula Sprint комплектуется самыми компактными педалями из всех виденных нами. Из-за того что ступни полностью не помещаются на базе, педали постоянно стремятся выскользнуть из-под ног. Кроме того, газ и тормоз расположены слишком близко и имеют очень маленький ход. Поэтому хоть как-то управлять ими получается только... разувшись (а если я живу в Оймяконе, а, господа из ThrustMaster?!). Естественно, газ и тормоз совмещены, и никаких способов преодолеть это ограничение мы, увы, не нашли. В общем, педали Formula Sprint удовлетворят лишь любителей нетребовательных аркадных гонок/гоночных аркад, где точность управления газом, мягко говоря, малоактуальна.

Между тем, хитрый ThrustMaster, вероятно, догадываясь о недовольстве некоторых игроманов примитивностью педалей, обеспечил возможность их (педалей; жаль не недовольных игроманов) отключения. В этом случае рычаги под рулем, работающие при педалях как бинарные кнопки, переходят в аналоговый режим (точно так же, как и у Formula Charger). Тем не менее я считаю, что играть с педалями все-таки удобнее.

Итог. Formula Sprint – добротный руль для добротных любителей аркад. Если же вы хотите нечто большее – разбейте еще одну "кошку" (в ней должно быть не меньше $25) и обратите внимание на Logitech WingMan Formula.

Logitech WingMan Formula

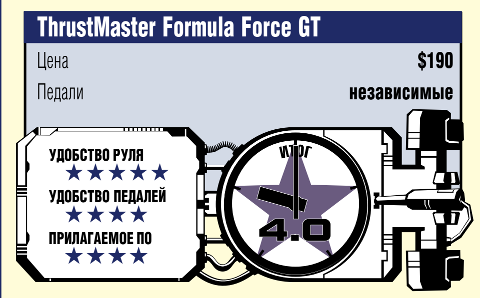
Цена	**$115**
Педали	**независимые**



Превосходный руль. Толстое, покрытое резиной рулевое колесо очень удобно лежит в руках. Четырех кнопок на руле и двух рычагов за ним хватит за глаза подавляющему большинству гонок. Педали расположены на массивной, никуда не убегающей базе. Естественно, газ и тормоз могут жить как независимо, так и в совмещенном режиме. Режим работы педалей выбирается программно (в панели управления рулем), не требуя перезагрузки ОС. Вообще, поставляемый с WingMan Formula софт заслуживает отдельной похвалы. Удобная панель управления позволяет программировать кнопки руля, присваивая им комбинации клавиатурных клавиш. Есть возможность создавать конфигурации WingMan Formula для различных игр. При запуске каждой из них, соответствующий профиль загружается автоматически. Кроме качественных драйверов (что само по себе уже немало), WingMan Formula комплектуется играми Ubi Soft F1 Racing Simulation и MotorHead.

Пожалуй, единственный минус этого руля – немного меньшая, чем хотелось бы, упругость педалей. Впрочем, к этому быстро привыкаешь.

Logitech WingMan Formula – великолепный манипулятор, практически лишенный недостатков. Если вы можете позволить себе потратить $115 на компьютерный руль, найти более удачный вариант вряд ли удастся.



Самый дорогой руль Thrustmaster. "Виной" тому – Force Feedback (сокращенно FF), или обратная связь. Однажды (см. .EXE #2'98) мы уже писали о джойстике с FF. Манипуляторы с обратной связью могут с различной силой сопротивляться действиям пользователя и как бы "функционировать самостоятельно". Применительно к рулю это означает следующее: "баранка" чутко реагирует на любые столкновения, вибрирует при выезде на обочину или неровную дорогу, а сопротивление руля растет пропорционально скорости машины. Звучит привлекательно, верно? Реальную же пользу FF мы обсудим чуть ниже.

Руль "упакован" весьма серьезно: четыре кнопки на колесе, два рычага под ним и отдельный рычаг переключения передач. Само рулевое колесо полностью покрыто резиной и ложится в руки чуточку удобнее (увы, измерить это "чуточку" ничем нельзя, однако факт остается фактом), чем "баранка" ThrustMaster Formula 1. Педали полностью аналогичны поставляемым с Formula 1, однако лишены переключателя типа педалей (настройки осуществляются программно). В незнакомых с FF играх Force GT отличался от прочих манипуляторов, требуя на поворот руля заметно больших усилий. Причиной тому, видимо, встроенный двигатель. В результате, мы опасались свернуть руль, потеряв контроль за прилагаемым к рулю усилием в сумасшедших аркадах типа Rollcage.

В знакомых с FF-контроллерами играх Force GT вел себя довольно загадочно. В DethKarz и Sports Car GT обратная связь сводилась к минимальному набору эффектов, возникающих при отдельных видах столкновений. Третья часть NFS и NFS:HS изобиловали FF-эффектами, однако постичь причину их возникновения нам удавалось далеко не всегда. Часто руль пытался вырваться из рук безо всяких видимых оснований. Словом, обратная связь оставила впечатление сырой технологии, хотя не исключено, что этот недостаток присущ лишь данной модели руля. Безусловно, FF-эффекты можно в любое время отключить (скорее всего, это желание возникнет у вас уже через полчаса активного драйва). Непонятно, правда, стоит ли тогда выкладывать почти $200 за руль с обратной связью. Да и в простых играх, по моему мнению, Force GT уступает прочим рулям ThrustMaster из-за большего сопротивления и инертности.

Тестовая лаборатория Game.EXE в ближайшее время обязательно вернется к теме тестирования рулей с обратной связью.



Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирме "Алион" (тел.: (095) 795-0695), предоставившей все вышеперечисленные рули для тестирования.

Модель	Педали	Цена*	Итоговый рейтинг
ThrustMaster Formula Charger	нет	$70	3.5
ThrustMaster Formula 1	независимые	$160	4
ThrustMaster Formula Sprint	совмещенные	$90	3.5
Logitech WingMan Formula	независимые	$115	5
ThrustMaster Formula Force GT	независимые	$190	4

* Средняя розничная цена в Москве.



IN THIS ISSUE

In This Issue

Cover Story

Boston Tea Party: Two Games That Will Shake the World

Game.EXE continues to visit the world's best development studios. Learn about the glorious history and the present day of **Looking Glass Studios**, a team of highly talented people who know how to make brilliant hits. Our travel report opens with a preview of **System Shock 2** (to be published by Electronic Arts). This overwhelming shocking hit was so much enjoyed by Scar that he can't wait until this game is released. Though still in the early stage of development, **Thief 2: The Metal Age** (to be published by Eidos) promises to deliver a sparkling concept and plethora of nice features. Our sincere gratitude to all who made this unforgettable journey happen.

Action

Definitely, there is something special about the third incarnations of the most famous action megablockbusters. **Descent 3**, by Outrage Entertainment/Interplay, is no exception. It is big, beautiful and with an epic sway. We easily got lost in it and wanted to stay within its world as long as possible. **Our Choice!**

What should a shortie feel among tall basketball players? Will he ever be allowed to play ball in the world championship? Being realistic, he should only dream of it. This is exactly what **Heavy Gear 2**, by Activision, should feel among other games about gigantic mech robots. Don't be deceived by an absolutely fabulous intro and other beautiful animations.

Need For Speed: High Stakes, by Electronic Arts, is the ultimate peak in the development of NFS series of arcade racing. We can hardly expect anything better in this genre any time soon. Play it now! Tons of enjoyment guaranteed. **Our Choice!**

Outcast, by Appeal/Infogrames, is so beautiful, kind, interesting, captivating, unusual, intriguing, epic, philosophical, unpredictable, classic, innovational, parallel no none, and unforgettable. Did we miss anything? If we were Interplay, we would commission Infogrames to make Fallout 3. **Our Choice!**

Strategy

The so much awaited revolutionary meeting of turn-based and real-time strategy in 3D will only take place in the Fall, however, the pre-release demo of **Braveheart**, by Red Lemon Studios/Eidos Interactive, demonstrates that this game is going to be an event worth waiting for. The graphics engine, interface controls and sounds are yet to be improved by the time of the release, and we are yet to experience strategic elements (only the tactical elements were present in the demo) – we still feel something big is coming (you may even leave Mel Gibson at home).

Total Annihilation: Kingdoms, by Cavedog Entertainment/GT Interactive, leaves us with mixed feelings. It is not a TA-clone but retains the atmosphere of TA with guaranteed expendability and, therefore, will be cheered by all TA fans. Strangely enough, it is the first game we know of that works faster in software mode rather than with hardware acceleration. Retro-futurism or a step forward into the past.

Dungeon Keeper 2, by Bullfrog/Electronic Arts, proves once again that old fans and old vine improve with age. **Our Choice!**

Simulators

Hard Truck 2, by SoftLab-Nsk/1C, retains all the advanced realistic features of the original game and introduces more realism into the economic aspect of hard truck driving along Russian roads. Will surely become a must-have practical manual for drivers and businessmen who wish to hit the long Russian road.

Hardware

So much of your gaming experience depends on the right type of controls, especially in racing arcades and simulators. Which steering wheels deserve your attention? Part 1 of our tests reveals that **Logitech WingMan Formula** gets **Our Choice!**



Game.EXE CD #7 (12)

Игры

Braveheart• Jack Niclaus 6: Golden Bear Challenge• WarHammer 40,000: Rites of War• Peacemaker• Microsoft Pandora's Box• Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace• Star Wars: Episode 1 Racer• Re-Volt• Tanaka• Traitors Gate• F-22 Lightning 3• Jeff Gordon XS Racing• Tomb Raider II Gold• NASCAR Racing Online Series• Independence War: Deluxe Edition

Патчи

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast Beta 2 Patch (v1.3.5512)• Confirmed Kill v.109 Patch• Half-Life v1.0.1.0 Patch• Machines v1.1 Patch• M.I.A.: Missing in Action v1.02 Patch• Panzer Commander v1.3 Patch• Powerslide v1.04 Patch• Requiem v1.1 Patch• Star Wars: Rogue Squadron v1.00.01 Patch• The Settlers III v1.36 Patch• Sports Car GT v1.551 Patch• StarSiege: Tribes v1.5 Patch• X-Wing Alliance v2.02 Patch• "Аллоды: Повелитель душ", обновление v1.04

Утилиты

Absolute Security Standard 32-bit v3.0• Aureate Group Mail v3.0 build 180• Aliens Versus Predator Tool• CaptureEze97 Trial Version v6.06• Drag and Zip v3.0b• Eraser v3.0• Foreign Language Game Collection v1.1• Gooey 1.0 Beta for Windows 95/98• HyperCam v1.4• HyperSnap-DX Basic v3.40• Joe Galaxy v1.07b• JPEG Optimizer v3.06• Logitech Mouse Drivers v8.4• Nvidia RIVA TNT/TNT2 Detonator Driver for Win9x AGP• Nvidia RIVA TNT/TNT2 Detonator Driver for Win9x PCI• Phone Plus v3.5• Second Copy 97 v5.31 build 93• SocketWatch v3.2• Theme Freak• Toolbox• Uninstall Manager v3.0• WallMaster Pro v2.7a• Webmath Personal v2.0• Winamp 2.23• WinGuardian v2.0• Wordlearn '99 Release 1• Yet Another Tray Launcher 98 v3.4

Бонус

Музыка

Half-Life-саундтрек.

Реклама в номере



ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 7 (48), июль 1999 г. — Issue 7 (48) july, 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine" — Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — **Writers**
Роман Косенко — Roman Kosenko
Фраг Сибирский — Frag Sibirsky
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov

Веб-редактор — **Web Editor**
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Подписка в США — **Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
Acta Print Oy, Finland

Тираж 29000 экз. Цена свободная — Circulation 29,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk